TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

彩页大特辑：街头霸王外传速报！！

专稿：任天堂64展望



特别推荐：

(SFC) 火炎之纹章 · 圣战系谱 恋爱设定大公开

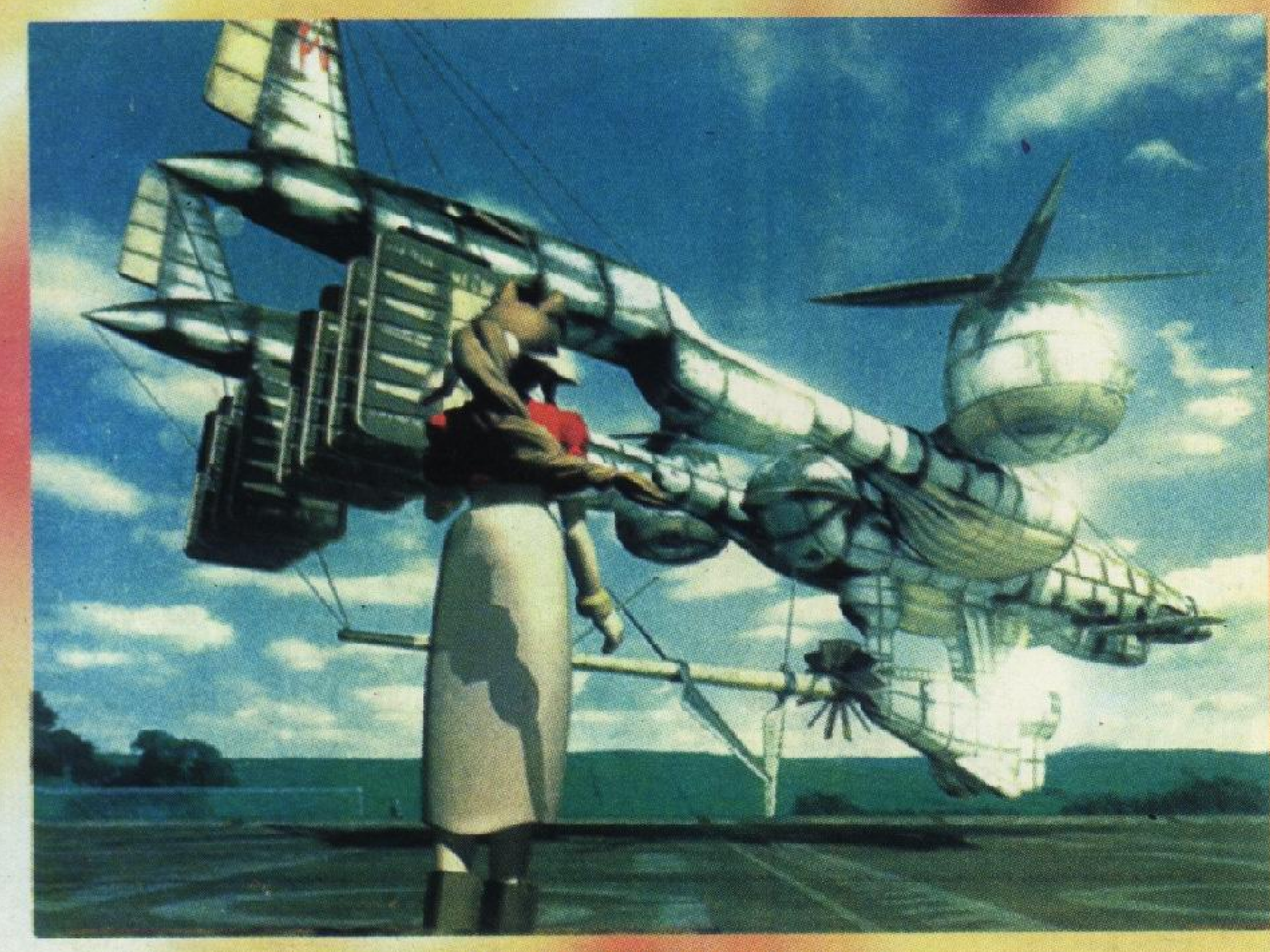
(PC) 魔法门英雄无敌

(NGO) 格斗之王'96完全出招攻略

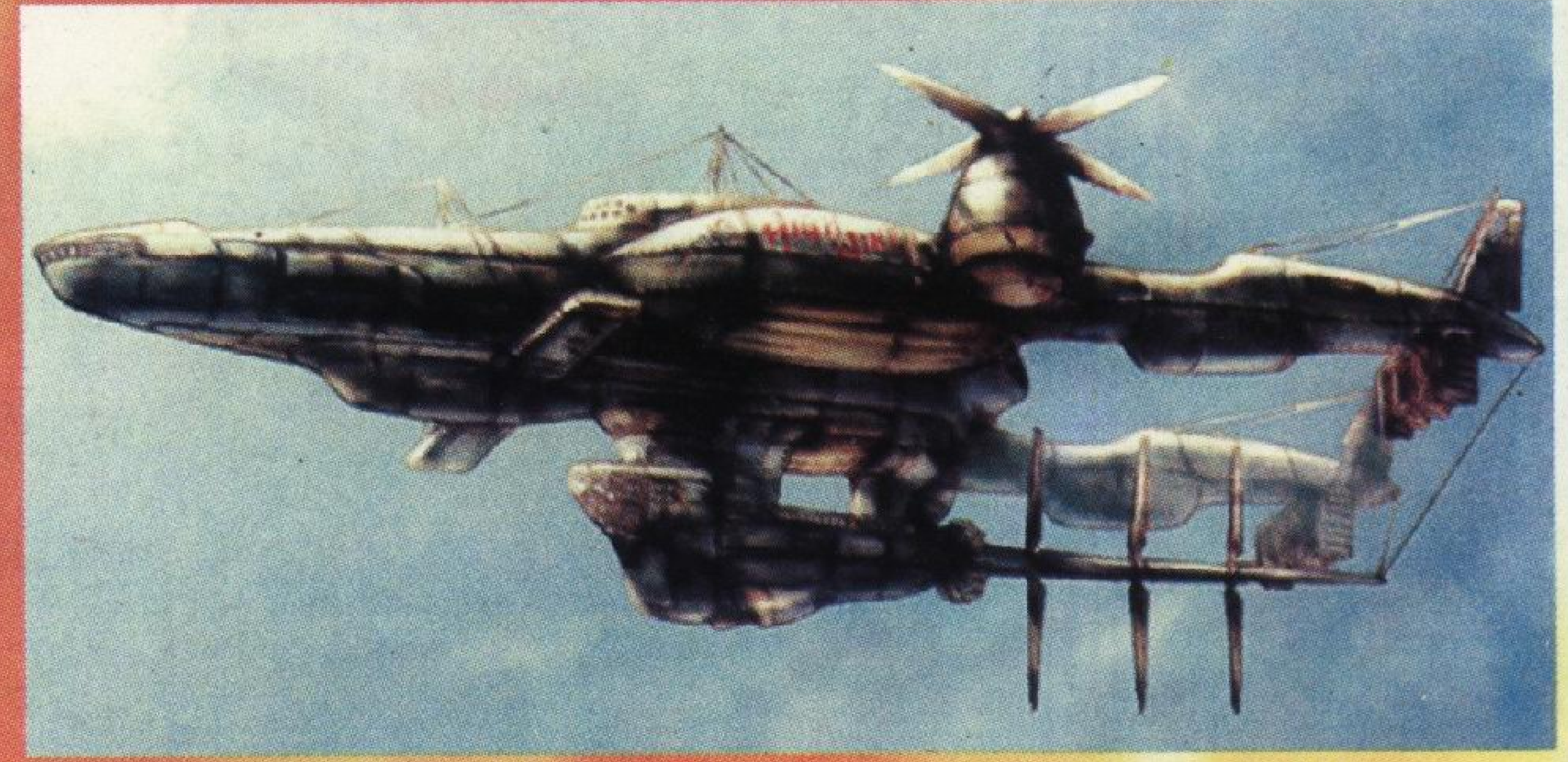
名品消费

月刊'96 · 9

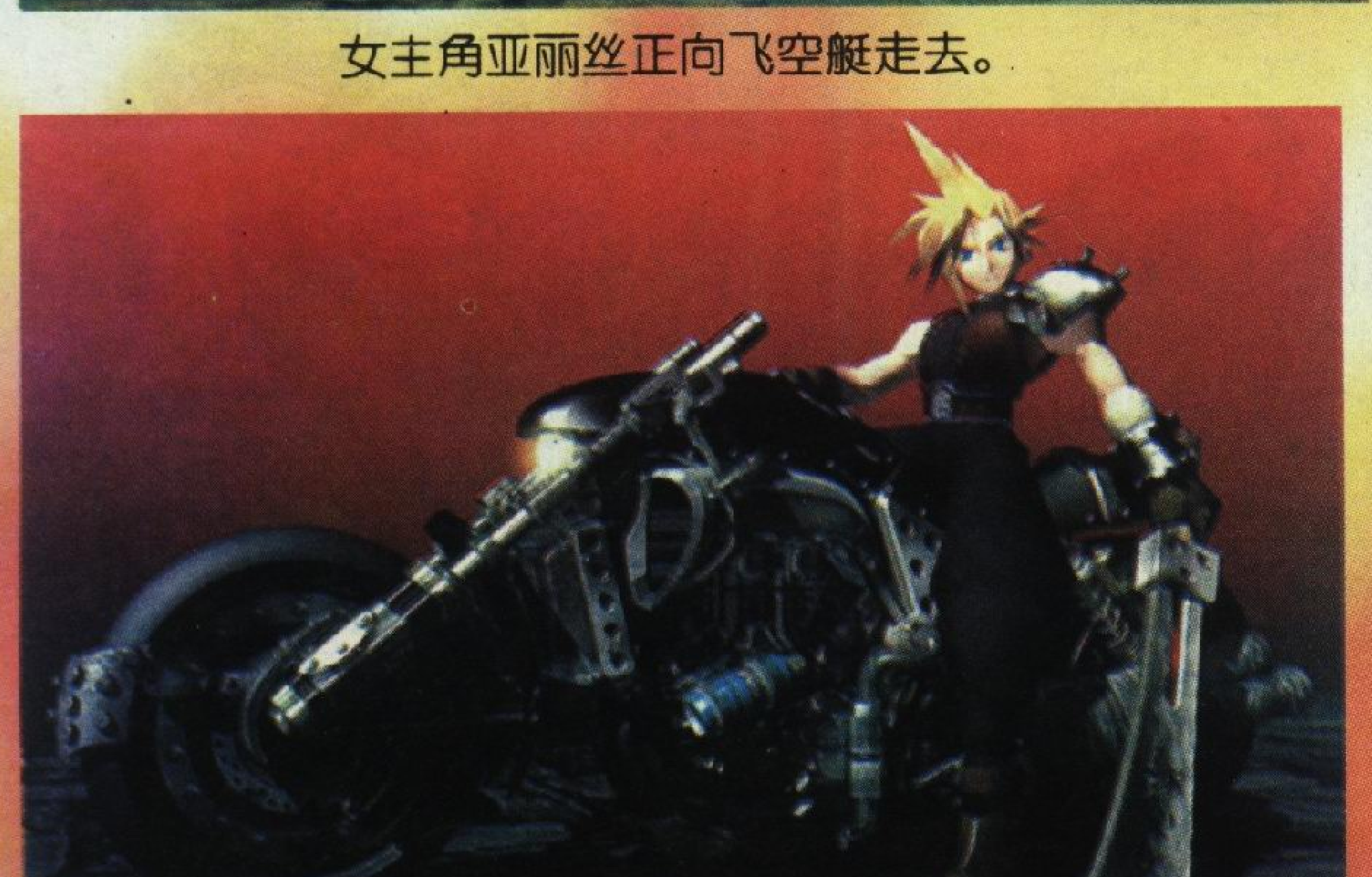
FF Ⅶ最新画面公开



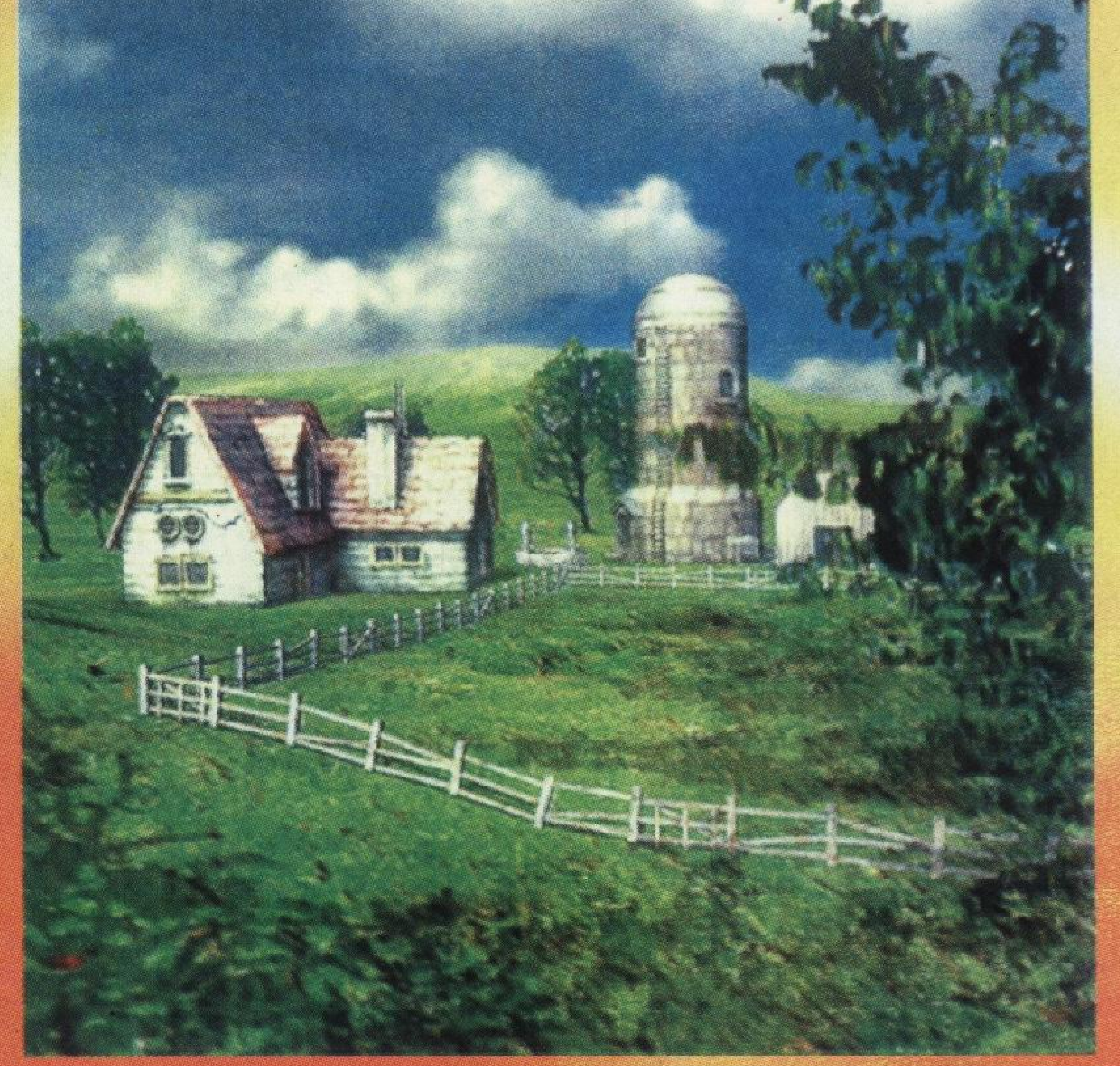
女主角亚丽丝正向飞空艇走去。



这就是FF Ⅶ中的飞空艇，一看就感觉十分先进。



男主角与其心爱的摩托车，他的大刀名叫"一刀两断"。



好美丽的田原风光啊！有如照片一样。

海上都市，实际上是海上要塞，要塞上的巨型大炮摧毁任何战舰。

传说中的列车墓地和Ⅵ代中的幽灵列车有什么联系吗？

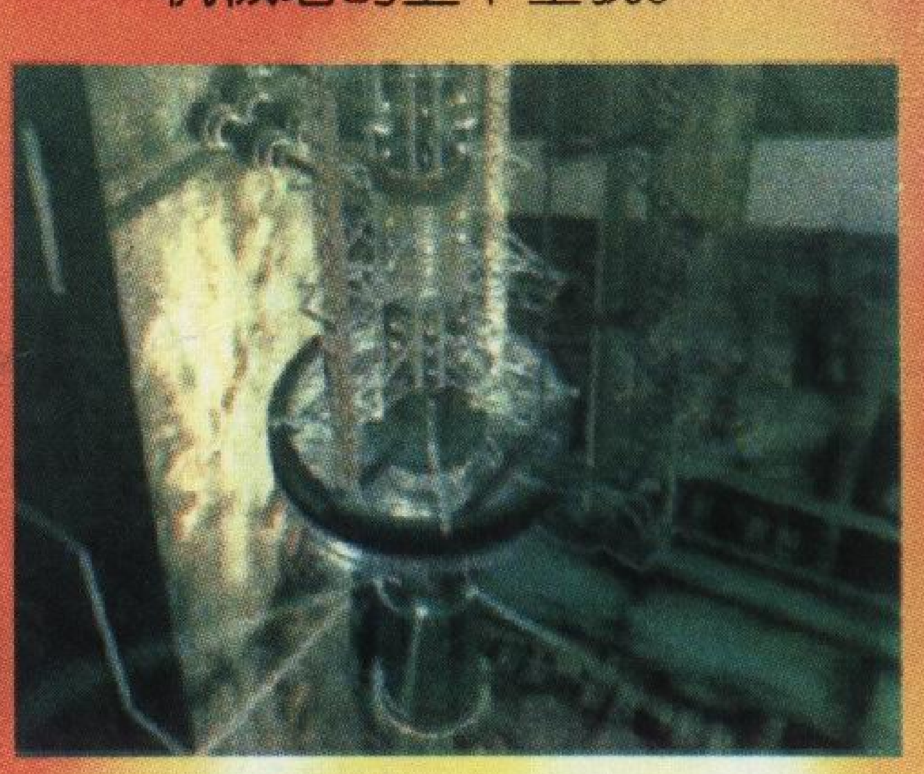


万众期盼的FF Ⅶ又有新画面，以前所公开的魔晃炉已令人赞叹，而现在又有许多和魔晃炉不相上下的场景，相信不久FF Ⅶ面市时，定会令玩家彻夜不眠。



主角走进废弃的教堂发现里面鲜花盛开。

机械塔的上下全貌。









原画：CLAMP（もこなぱぱ）

卷首语

九月了。

习习的凉风吹来，提醒着人们一九九六年的夏天已经离去，金色的繁忙季节正在眼前。无论在校学生，还是上班族们，想必都已迎来了一个新的开始吧！

这个暑期中，家用机领域佳作欠奉，而街机市场却呈现颇激烈的竞争局面：CAPCOM、SEGA、NAMCO...各大厂商相继推出劲作，而我们当然不会错过它们的攻略，从7月号的街霸ZERO 2，8月号的毒蛇快打，到本期所刊出SNK近期代表作格斗之王'96，随时网罗最新、最劲的GAME为读者奉上，在今后也会不断安排街机热作的介绍及攻略，请期待。

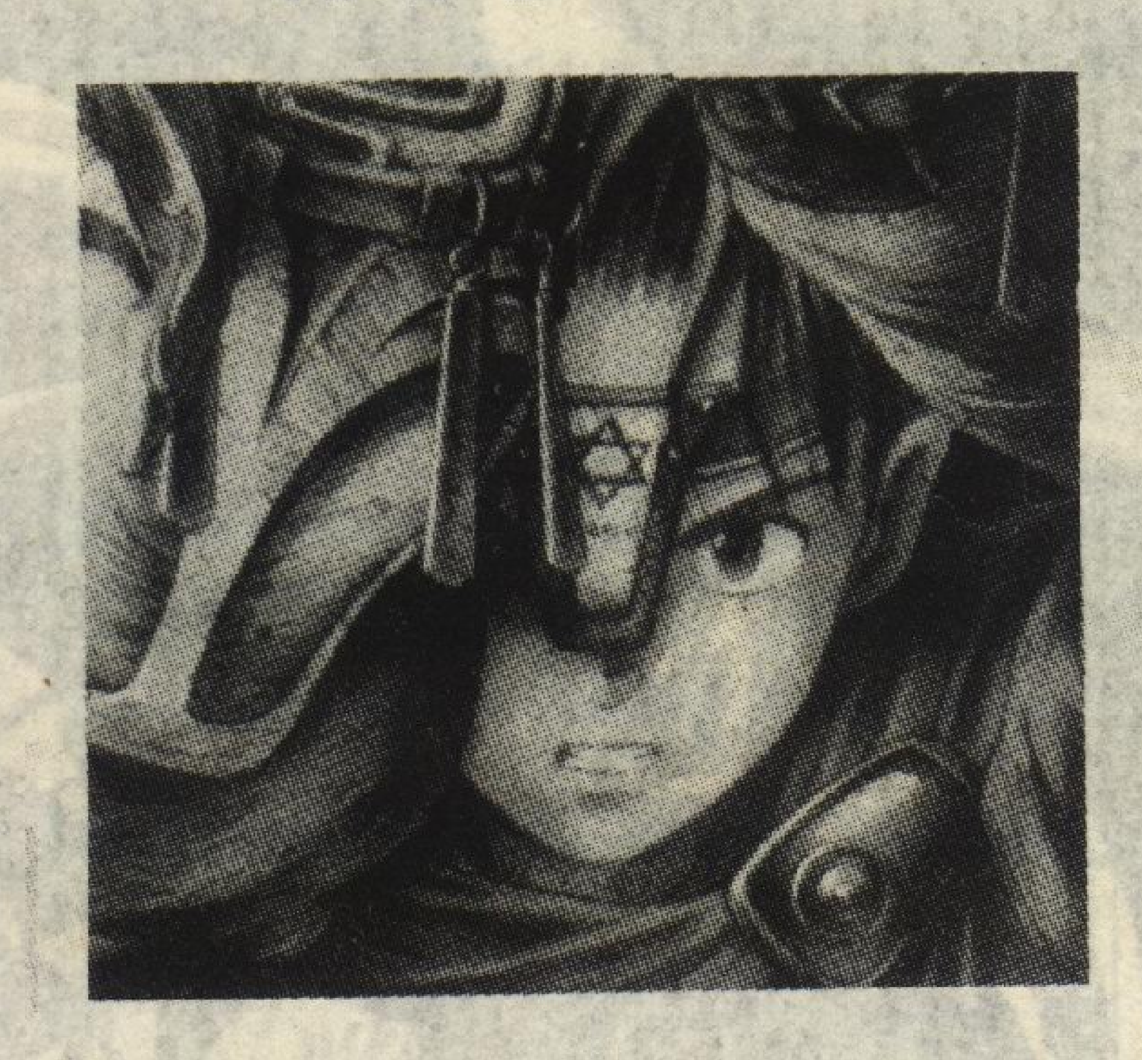
到这一期，这本专题杂志已诞生三个月了，为了能尽量做得更好，既要苦思吸引人的题材与游戏标题，又要在有限的时间里，做出保证品质的文稿，实是颇费精力。所幸大量读者信件自各地飞来，对于苦战中的编辑们实在是不小的安慰和鼓励。感激之余，我们亦深深知道，唯有继续不断提高刊物的质量，才是对支持我们的朋友最好的回报。

本刊编辑部

X

エックス

TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
彩页大特辑：街头霸王外传速报！！
专稿：任天堂64展望



封面：皇家骑士团 II

总编辑 / 刘海啸
策划总监/ 冠文
责任编辑 / King
美术编辑 / 陈世杰
编辑出版 / 名品消费杂志社
社址 / 西安市雁塔路南段11号
(710054)
北京电脑工作室/海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)
(100083)（技术咨询)
电话 / 西安: (029) 5261875
北京: (010) 62045118
发行 / 西安报刊发行局
邮发代号 / 52-134
国内统一刊号 / CN61-1271 / N
国际连续出版号 / ISSN 1005-3913
海外发行号 / 4583m
海外总发行 / 中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
广告经营许可证 / 西工商广字178号
邮购 / 本刊发行部(常年办理)
零售平印每册 / 4.98元
零售精印每册 / 6.50元
版权代理 / 陕西版权代理公司
印刷 / 兴平市印刷厂

名品消費 月刊

电玩专辑'96.9

目录·目录·目录·目录

☆超攻略道场

☆GAME 堡

电子游戏与电脑游戏

TV Game & PC Game

目录·目录·目录·目录

☆怀旧精品廊

☆纵横四海

☆PC宝岛

☆ 漫 园

☆电波传讯

下期要目

OVER BLOOD 攻略

神圣纪II 攻略

光能战士 攻略

黑水晶物语 攻略

星际悍将 攻略

摩天飞轮 攻略

名作GAME欣赏—浪漫传说 2

王者之书(3)

游戏市场三国志

真女神转生—恶魔全书

东京 AM SHOW

多媒体在网络上的发展

致读者

名品消费杂志社主办的电玩专辑游戏诞生以来，受到了各界玩家朋友的广泛拥护与支持，在此致以诚挚的谢意。不过，由于缺乏经验及诸多技术性问题，至本期为止尚无法完全按时发刊，请大家见谅。

并且，对于杂志的办刊方向、选题选材，希望GAME同好中的有识之士来信不吝赐教。同时，所有栏目全部开放，欢迎读友们踊跃来稿，无论攻略、心得、杂谈、技术资料，我们期待着您令人惊叹的作品出现在这本期刊上。

技术咨询请与本刊北京电脑工作室联系。地址：北京市海淀区花园东路8 号中区1 号楼262 室(48分箱) 邮编: 100083 电话: (010) 62045118

名品消费杂志总编室

格斗之王 1996
the king of fighters



不僅是爭奪天下第一的格斗戰！
更是正與邪激突的生死之戰！！

类型	对战ACT	机种	ARC•NGO
厂商	SNK	媒体	CD-ROM•卡带(362M)

經過充分進化的系統！

在“95”中，平常状态下若气力槽满档，便可以使用一次超必杀技，而重伤状态后更可无限使用，若同时满足这两个条件时使用超必杀，[illegible]使超必杀的威力上升的。

但在本作中，如果同时满足重伤与气力满档两个条件时输入超必杀技指令，会出现威力更强，出招动作也更具迫力的“MAX超必杀技”！

在本作中，回避攻击的系统被删除，只有大门五郎和克拉克两人可以使用，操作方法是同时按B、C、D键。不过，加入了投技的抵消技，方法是抓住时间同时按A、B键。

另外，跳跃系统也作了改进：快速输入为低跳、普通为高跳。但还不仅如此，若先输入下方的指令蹲下集气，再输入低跳或高跳，可以加长跳跃距离而高度不变。

最后，便是“96”中空中防御技的追加，这已不是什么新鲜的概念，不过究竟是好是坏呢？就请玩家们自己下结论吧。以下，便是除两位首脑之外，27位角色的出招攻略。

——责任者MOMO









經過十足磨煉的必殺技！！

△主人公TEAM

草薙 京



变化较大的主角，百八式暗炎亦不再使用，改成了可以做追加攻击的荒咬及毒咬。

招式	指令
百式·鬼燃烧	→↓↘·A或C
R·E·D脚	←↓↙·B或D
二百十二式·琴月(阳)	→↘↓↙←·B或D
七十五式·改	↓↘→·B或D×2
百十四式·荒咬	↓↘→·A或C
百二十八式·九伤	(荒咬中)↓↘→·A或C
百二十七式·八靖	(九份中)A或C
百二十五式·七濑	(九份或八靖中)B或D
外式·砌穿	(八靖中)A或C
百十五式·毒咬	↓↘→·C
四百一式·罪咏	(毒咬中)→↘↓↙←·A或C
四百二式·罚咏	(罪咏中)→·A或C
九百十式·鸠摘	↓↙←·A或C
*里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→·A或C

二階堂 紅丸



雷刃拳及超电光脚的操作有变化，并追加了空中雷刃拳。真空片手驹改良为可以将对手吸过来连打。反作用三段蹴可以独立使用是一大变更。

招式	指令
雷刃拳	↓↘→·A或以
空中雷刃拳	(空中)↓↘→·A或C
真空片手驹	→↘↓↙←·B或D
超电光脚	→↓↘·B或D
居合蹴	↓↘→·B或D
反作用三段蹴	(居合蹴击中时)↓↑·B或D或
	←↓↙·B或D
红丸震电	(接近)←↙↓↘→·C
*雷光拳	↓↘→↓↘→·A或C

大門 五郎



没有追加新技，MAX超必杀技的地狱极乐落很值得一看，是将对手摔到地面8次的大技，平时就用地雷震攻击。

招式	指令
地雷震	→↓↘·A或C
超受身	↓↙←·B或D
折云投	←↙↓↘→·A
超大外切	←↙↓↘→·B
切株返	←↙↓↘→·C
天地返	(接近)→↘↓↙←→·C
*地狱极乐落	(接近)→↘↓↙←(×2)·C

△饿狼TEAM

特瑞·伯加德

能量波的射程变短，火箭突的指令改变了。此外，能量喷泉MAX化之后会变成逼近的波动喷泉。



燃烧冲拳	↓↙←·A或C
能量波	↓↘→·A或C
碎石踢	↓↙←·B或D
火箭突	→↓↘·A或C
能量灌篮	→↓↘·B或D
*能量喷泉	↓↙←↙→·B或D

安迪·伯加德

大量追加新技，并且超裂破弹不再是聚力系的技巧。

飞翔拳	↓↙←·A或C
斩影拳	↙→·A或C
我弹拳(斩影拳击中时)	↓↘→·A或C
升龙弹	→↓↘·A或C
空破弹	←↙↓↘→·B或D
击壁背水拳(接近)	←↙↓↘→·A或C
幻影不知火	(空中)↓↘→·B或C
不知火(上颚)	(不知火着地时)A或C
不知火(下颚)	(不知火着地时)B或D
*超裂破弹	↓↙←↙↓↘→·B或D

东丈

强台风上勾拳是有两发效果的，而死亡龙卷上勾拳的MAX技是本人也会随拳风上升的技巧。

台风上勾拳	←↙↓↘→·A或C
爆烈拳	A或C连打
爆烈拳FINISH	(爆烈拳中)←↙↓↘→·A或C
虎势踢	→↓↘·B或D
闪光踢	←↙↓↘→·B或D
黄金之踵	↓↙←·B或D
*死亡龙卷上勾拳	↓↘→↓↘→·A或C

△龙虎TEAM

坂崎 良



没有了空中虎煌拳，新技猛虎雷神刚是突击技，若将敌手击飞，可以接虎咆追打。龙虎乱舞MAX化之后，会以虎咆连打决胜。

虎煌拳	↓↘→·A或C
虎咆	→↓↘·A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←B或D
极限流连舞拳	(接近)←↘↓↙→·A或C
猛虎雷神刚	↓↙←·A或C
*龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A或C
*霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A或C

罗柏特

飞翔疾风脚改变飞燕旋风脚，弱的打2下，强的打4发。与良一样，前作是普通必杀技的霸王翔吼拳成了超必杀技。

龙击拳	↓↘→·A或C
龙牙	→↓↘·A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←·B或D
飞燕龙神脚	(空中)↓↙←·B或D
极限流连舞脚	(接近)←↙↓↘→·D
*龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A或C
*霸王翔吼舞	→←↙↓↘→·A或C

坂崎 百合

技巧特性有了变化，有许多要重新熟悉的必杀技如雷煌拳等。

虎煌拳	↓↘→·A或C
空牙	→↓↘·A或C
里空牙	(强空牙着地时)→↓↘·A或C
雷煌拳	→↓↘·B或D
百烈掌	(接近)→↘↓↙←·A
前冲百烈掌	→↘↓↙←·C
飞燕疾风拳	↓↙←·A或C
飞燕旋风脚	↓↙←·B或D
*飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←·B或D
*霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→·A或C

△新·怒TEAM

列欧娜

有佩刀斩、月弧斩等许多好用的技巧，V字斩则是从空中向敌人攻击的超必杀技。

月弧斩	↓(聚力)↑·A或C
佩刀斩	←(聚力)→·B或D
X破击	↓(聚力)↑·B或D
闪裂破	←(聚力)→·A或C
*V字斩	空中↓↘→↘↓↙←·A或C

拉尔夫

增加了与特瑞的能量灌篮类似，从上升到降下都有攻击判定的俯冲爆弹，以及安迪空破弹类型的拉尔夫脚等。

机炮拳	A或C连打
波状攻击	←(聚力)→·A或C
俯冲爆弹	↓(聚力)↑·A或C或(空中)
	↓↘→·A或C
超级背摔	(接近)←↙↓↘→·D
拉尔夫脚	←(聚力)→·B或D
*超机炮拳	↓↘→↘↓↙←·A或C
*马背机炮拳	↓↘→↘↓↙←·B或D

克拉克



追加了许多摔投技，并且多数技巧都是可以做追打的。

机炮拳	A或C连打
回转暴投	←↙↓↘→·A或C
超级背摔	(接近)←↙↓↘→·D
暴拳	→↓↘·A或C
怪力爆击	←↙↓↘→·B
追加打击	(前四技使用时)↓↘→·A或C
*超力大背摔	(接近)→↘↓↙←(×2)·C

△超战士TEAM

麻宫 亚典娜

追加了念力转移的技巧，大体上会增加很多突袭的机会，另外，超必杀技变得更完美。

精神力光弹	↓↙←·A或C
凤凰之矢	(空中)↓↙←·A或C
新·灵光镜	→↘↓↙←·B或D
精神力之剑	→↙←·A或C
空中精神之剑	(空中)↓↙←·A或C
念力转移	↓↘→·B或D
*水晶光念力	←→↘↓↙←·A或C
*水晶光飞射	(水晶念力中)↓↙←·A或C
*空中水晶光	(空中)←→↘↓↙←·A或C
*空中水晶光飞射	(空中水晶光中)↓↙←·A或C

椎 拳崇



将前作的技巧进行发展，有着两种形态的龙连牙及超必杀技中凄煌裂脚的出现使战术更为多样。

超球弹	↓↙←·A或C
龙颚碎	←↓↙·B或D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→·A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→·C
龙爪击	(空中)↓↙←·A或C
*神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←·B
*神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←·D

镇 元斋



醉管卷翁与望月醉专门用于攻击人空隙，并有着追加攻击的后招。

瓢箪击	↓↙←·A或C
柳磷蓬莱	→↓↘·A或C
回转空突拳	←↙↓↘→·B或D
	(醉管卷翁中)→·B或D
醉管卷翁	↓↘→·A或C
蝶袭鲑鱼	(醉管卷翁中)→·A或C
望月醉	↓↙←·B或D
龙蛇反崩	(望月醉中)↑·B
鲤鱼反崩	(望月醉中)↑·D
*轰栏炎炮	↓↘→↓↘→·A或C

△金家藩TEAM

金家藩



追加了"RB饿狼"中的新技空砂尘，而凤凰脚仍可在空中使用。

飞燕斩	↓(聚力)↑·B或D
半月斩	↑↙←·B或D
飞翔脚	(空中)↓↘→·B或D
流星落	←(聚力)→·B或D
空砂尘	↓(聚力)↑·A或C
*凤凰脚	↓↙←↙→·B或D (空中时亦可)

陳國漢



增加了投系必杀技，而乱舞系的超必杀铁球大暴走有不止一种结束方式。

铁球粉碎拳	←(聚力)→·A
铁球大回转	A或C连打
铁球飞燕斩	↓(聚力)↑·B或D
大破坏摔投	(接近)→↘↓↙←→·C
*铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←·A或C

蔡寶健

新必杀技疾走飞翔斩是冲刺→跳起→下击的技　而旋风飞燕刺和飞翔空裂斩是可以在空中改　的。

龙卷疾风斩	↓(聚力)↑·A或C
飞翔空裂斩	↓(聚力)↑·B或D按住
飞翔脚	(空中)↓↘→·B或D
旋风飞燕刺	←(聚力)→·B或D
方向转换	(空裂斩及飞猿刺中操作摇杆)
疾走飞翔斩	←(聚力)→·A或C
*真·超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←(×2)·A或C

△新·女战士TEAM

藤堂香澄

白山桃是无法防御的擒投系技巧，而灭身无投及杀掌阴蹴分别是上段和中段的当身技。另外，超重当斩在使用时是与大蛇薙一样可以调节时间的。

重当斩	↓↘→·A或C
空中重当斩	(空中)↓↘→·A或C
白山桃	↓↙←·A或C
灭身无投	←↙↓↘→·B
杀掌阴蹴	←↙↓↘→·D
龙拳枪打	(接近)←↙↓↘→·C
*超重当斩	↓↘→↓↘→·A或C

不知火舞

"超必杀忍蜂在MAX时会变成究极忍蜂，飞鼠之舞同样可以空中使用。

花蝶扇	↓↘→·A或C
龙炎舞	↓↙←·A或C
飞翔龙炎阵	→↓↘·B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→·B或D
飞鼠之舞	→↘↓↙←·A或C按住
*超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→·B或D

KING

许多技巧的操作指令有变化，旋风脚等技巧特性也都改变了，要重新去实践才能好好使用。

烈蹴弹	↓↘→·B或D
双烈蹴弹	↓↘→↓↘→·B或D
乱翔脚	→↓↘·B或D
旋风脚	→↘↓↙←·B或D
玫瑰刺拳	→↓↘·A或C
猛翔脚	←↙↓↘→·B或D
*幻影之舞	↓↘→↓↘→·B或D

△八神庵TEAM

八神庵

在操作方面没有什么大变化，MAX超必杀的八稚女值得一看。

百式·鬼燃烧	→↓↘·A或C
二百十二式·琴月(阴)	→↘↓↙←·B或D
百二十七式·葵花	↓↙←·A或C(×3)
屑风	(接近)←↙↓↘→·C
百八式·暗炎	↓↘→·A或C
*禁千二百十一式·八稚女	↓↙←↙↓↘→·A或C

瑪琪亞





以造型独特的技巧给人深刻印象，她的超技天堂之门正是前作中卢卡尔的超必杀技。

死之触手	↓↙←·A或C(×3)
重级击打	↓↙←·B或D
死亡召唤	→↓↘·A或C
幻觉之手	←↙↓↘→·A或C
*天堂之门	↓↙←↙↓↘→·B或D

貝絲



以摔投为主要战法，超技怨恨之狱可以看作是怪力暴击的强化连发版。

极限之舞	↓↙←·B或D
空气之刀	(空中)↓↙←·B或D
快速超力	(接近)→↘↓↙←→·C
幻觉之手	←↙↓↘→·A或C
*怨恨之狱	(接近)→↘↓↙←(×2)·C

△BOSS TEAM

吉斯·哈瓦多



除了熟悉的当身技与烈风拳外，还加入了在"龙虎之拳"中使用的飞翔日轮斩，不过，这招是打不到蹲下的对手的。

烈风拳	↓↘→·A
双烈风拳	↓↘→·C
疾风拳	(空中)↓↙←·A或C
上段当身投	←↙↓↘→·B
中段当身投	←↙↓↘→·D
邪影拳	→↘↓↙←·A或C
飞翔日轮斩	↑↓↘·A或C
*斗气风暴	↙→↘↓↙←↙↘·A或C

沃夫甘·克劳撒

比起"饿狼SP"中，增加了凯撒脚、凯撒波涛踢、凯撒击破等多种大技。

火光弹·上段	↓↙←·A或C
火光弹·中段	↓↙←·B或D
石斧踢	↓↘→·B或D
凯撒脚	→↓↘·B或D
凯撒波涛踢	←↙↓↘→·B或D
凯撒击破	(接近)→↘↓↙←→·C
*凯撒波动拳	→←↙↓↘→·A或C

Mr.BIG





"龙虎之拳"中的技巧均有所强化，新的对空技加州烈日，是前行再击出的上勾拳。

烈火突袭	↓↘→·A或C
飞突攻击	→↘↓↙←·A或C
强棍裂舞	→↘↓↙←·B或D
疯狂击鼓	A或C连打
加州烈日	→↓↘·A或C
*破坏波	↓↘→↓↘→·A或C

火炎之紋章～聖戰的系譜

补充功略

机种:SFC	厂商:任天堂
类型:S.RPG	容量:32M

亲属继承法则!

- 以母亲决定!
  不管一个女孩与谁结婚，她们的孩子都是按一个标准职业成长的，后文中介绍的便是这种状况，但没有恋爱或死亡时，出现的后代会不一样的。
- 能力值与成长率受双亲的影响!
- 宝物通常由同性的亲人处继承!父传子，母传女
- 武器等级由圣战士之血统左右!

父亲候补们的个人特技

诺依斯ノイッシュ——必杀、突击
阿力克アレク——刺击、见切
亚丹アーダン——防御
雷克斯レックス——2倍经验、防御
西瑟斯アゼル——刺击
菲恩 フィン——刺击
米迪尔ミデェル——刺击、突击
迪奥デュー——太阳剑(?)、资金
扎姆卡ジャムカ——连续、突击
霍林木リン——强攻剑(?)
雷文レヴィン——连续、必杀
拜欧沃夫ベオウルフ——刺击、突击
库劳多 クロード——无

对后半战有利的最佳结婚对象

了解了继承法则，就可以自己来判断有效的结婚组合了，考虑时要以能力和特技为主。下面便是一些出色的组合及重要资料。

文：BLUE & KING



亚蒂エーディン

没有个人特技，若与弓手结婚，那么男孩雷斯塔レスクー的弓级别开始便是A。女孩拉娜ラナ是司祭便不会有变化了，以雷斯塔为中心考虑吧。

【子女】


(男)雷斯塔 · 弓骑士→弩骑士


(女)拉娜 · 司祭→大司祭

· 特技优先:
亚蒂转职后也没有增加特技，因此要全靠父亲的特技遗传，以刺击等有效特技为先。

· 宝物优先:
女儿拉娜从母亲处继承杖是没问题，但雷斯塔则必须要得到勇者之弓，所以在第一代中出现后要尽快取得，如米迪尔与扎姆卡。

· 能力优先:
两个人都是后援型角色，HP及守备力不尽理想，若要期待发挥拉娜的魔力就要选择西瑟斯或库劳多。

【理想对象】

要让雷斯塔强，就选择米迪尔最佳，扎姆卡也不错;若要让拉娜强，就选西瑟斯。


米迪尔


西瑟斯

艾拉アイラ

必杀和连续攻击这两项都很强，基本上不用担心，无论与谁结合，孩子都会很强。

【子女】


(男)斯卡萨哈 · 剑士——战士


(女)拉可秀 · 剑士——将官

· 特技优先:
由于母亲的特技十分完美，所以不必担心，若有强化的必杀特技或持特殊宝剑的人作对象更好。

· 宝物优先:
拉可秀自然没问题，斯卡萨哈也是用任何武器都会很强的，所以要选择剑技在A级的父亲(霍林及转职后的迪欧等)。

· 能力优先:
以特殊的剑技而言是霍林最强，但考虑到守备力不足的话，亚丹或雷克斯也不错。

【理想对象】

霍林作父亲，孩子肯定会成为主力战士。若是雷克斯或迪奥也不错，在以雷克斯为父亲时，子女可继承更多的特技。


霍林


迪奥

拉格西丝ラクシス

从个人能力讲，她的子女适合作支援角色，在接近前线的地方作战。

【子女】

(男)迪尔姆多 · 自由骑士→战斗骑士


(女)南娜 · 圣战士→圣骑士

· 特技优先:
因为都是用剑的骑兵，所以一定要有一个会用特殊剑技的父亲。

· 宝物优先:
南娜有圣战士之血是没有问题的，而为迪尔姆多着想，要从霍林及拜欧沃夫处继承强力的剑。

· 能力优先:
要追求力量和防御力便是雷克斯或阿丹，技巧及速度便选霍林或阿力克，如果不在乎特技，迪欧及列文也是人选。

【理想对象】

阿力克或雷克斯是最理想的。


阿力克


雷克斯

西尔维娅シルヴィア

子女是专门的支援单位，所以首先不必在意前线上的战斗力。

【子女】


(男)科普鲁 · 司祭→大司祭


(女)琳 · 跳舞娘(无法转职)

· 特技优先:
因为不用考虑战斗的要素，所以没有什么要求，想尽快升级便让有2倍经验取得的雷克斯做父亲吧。

· 宝物优先:
科普鲁是使用杖的男性角色，所以父亲若是库劳多时就能够把杖传下来。

· 能力优先:
没有太在意的必要，以魔法力讲，雷文比较合适。

【理想对象】

选能将杖传下来的库劳多，日后可担负后方支援任务；若选雷文则会具有攻击魔法。


库劳多


雷文

菲莉フエリー

有连击的特技，但没有圣战士血统，所以最好与圣战士结婚，子女会非常强。

【子女】

(男)赛迪 · 魔法师(无法转职)


(女)菲 · 天马骑士→飞摩骑士

· 特技优先:
有连续攻击，若与阿力克结合便可兼有见切的能力。

· 宝物优先:
女儿菲会从母亲那儿继承枪，而赛迪是用魔法杖的，最好是让有着传说之装备的雷文或库劳多作父亲。

· 能力优先:
以技巧和速度方面考虑霍林及雷文，而想提升魔力则要选择库劳多。

【理想对象】

与雷文结婚，子女都会很强，与阿力克的话，则会很怕弓兵的。

雷文


阿力克

布里其德ブリギツ

自身的特技较弱，若不慎重选择恋人，子女的实力便无法发挥。

【子女】


(男)法巴鲁 · 弓兵→狙击手


(女)帕蒂 · 盗贼→盗贼战士

· 特技优先:
成长后会增加连续攻击或必杀的特技，最好为帕蒂传下盗贼专用的特殊剑技。

· 宝物优先:
同上段所述，为帕蒂着想，让迪奥做父亲很合适，若得不到盗贼之剑，会陷入苦战的，尤其是登场时那段情节很容易死亡。

· 能力优先:
迪奥是第一选择，扎姆卡及霍林也很理想。

【理想对象】

迪奥做父亲时子女的安全系数要高得多。扎姆卡的成长率也令人心动。


迪奥


扎姆卡

迪尔蒂テイルテエ

需要以父亲的魔法力，圣战士血统和特技为主，所以人选很有限。

【子女】


阿萨 · 魔法师→魔法骑士

迪妮 · 魔法师→魔法剑士

· 特技优先:
在特技中，有许多魔法师独有的方便技巧，斗技场时也会很有用的。

· 宝物优先:
对魔法师而言，比武器更重要的是血统，所以若父亲也是魔法师便比什么都棒了。

· 能力优先:
可有转职后会用剑的孩子，但父亲仍是魔法系的为佳，如西瑟斯、库劳多等。

【理想对象】

在西瑟斯、雷文、库劳多三人中选择的话，有强力炎魔法的西瑟斯当然最合适。


西瑟斯


雷文





DARK HALF

机种： SFC
厂商： RPG
类型： ENIX
容量： 24M

神机妙算闯破机关重重
闯阵涉险面对命运决战

复活节第1日

主人公：魔王

解开连锁封印

先来到モンデオの町，得到最初的同伴。村民与魔王对话后变为骷髅，记录后魔王先前往エテンの洞窟。得到第二个同伴后，站在魔法阵上念动ディスペル咒文，隐藏的阶梯就会出现。在最深处令隐藏门出现，进入踩踏地上的机关。最后在新出现的魔法阵上解开封印，进入最内部的房间走下楼梯，与圣骑士タラン展开战斗。

复活节第2日

主人公：魔王



沿着发光的地板走

从ザカートの町中的地下道可前往シエラの塔。有此塔的2楼以上，玩家必须踏上地板上的开关才能令往上去的楼梯出现。然后，使用ディスペル咒文可令地板闪光，只有沿着发光的地板走才能到达目的地，一旦踏错，就要重头来过。

降临节第1日



主人公：勇者

踏错机关就会落入深渊

首先，在本村中找到同伴，然后前往西北方的カリブラの町向炼石士打探情报。之后是到南方的ユーラト神殿，在神殿内是要将二楼外侧地板上的陷井封印，便可从1楼中央的祭坛上去与魔兽决战。但在这之前，最好尽量多取些宝箱。

降临节第2日

主人公：勇者



不要放弃这些宝物啊

如果前往已被魔王毁灭的ザガ}ドの町，将可得到意想不到的贵重宝物。其方法是，在镇中面对着柜台曾经有人站立的地方进行谈话。如此一来，虽然眼前没有人，但可得到“きぽラのぴひガり”。

复活节第3日

主人公：魔王

解开方阵中开关之谜

在本日之中，先到ペクトラ镇去和圣骑士デユハメル见面听情报。其后，在デユハメル变成丧尸之后，沿海岸向南前进。这样在通过洞窟之后，将可到达ユスコート神殿。神殿中有一处4×4的开关方阵，踏上其中一个开关，就会有相对应的楼梯出现，利用楼梯即可进入另一个房间，但通过后又会回到原先有开关的处所，破解方法是将所有的房间都通过一遍(无顺序)，当然那四个封印必须事先破解才行。最后可发现通往圣骑士房间的楼梯。

降临节第3日 勇者



顺利通过会崩坏的地板

本日的难点是在カマロ塔内走过去就会崩坏的地板，而最令人头痛的就要数第1、4、6层。第一层东西角落有隐藏的封印，解开后找到进入的场所。第4层要想到达去上一层的楼梯，就必须在一上楼就沿着墙壁小心前进。注意，第4、6两层是不可能既取宝箱又上楼梯的，一次只能办一件，急于求成只能更加浪费时间。到达第7层后，接下来只要往塔中央的大穴跳进去即可。

牢记"e"记号

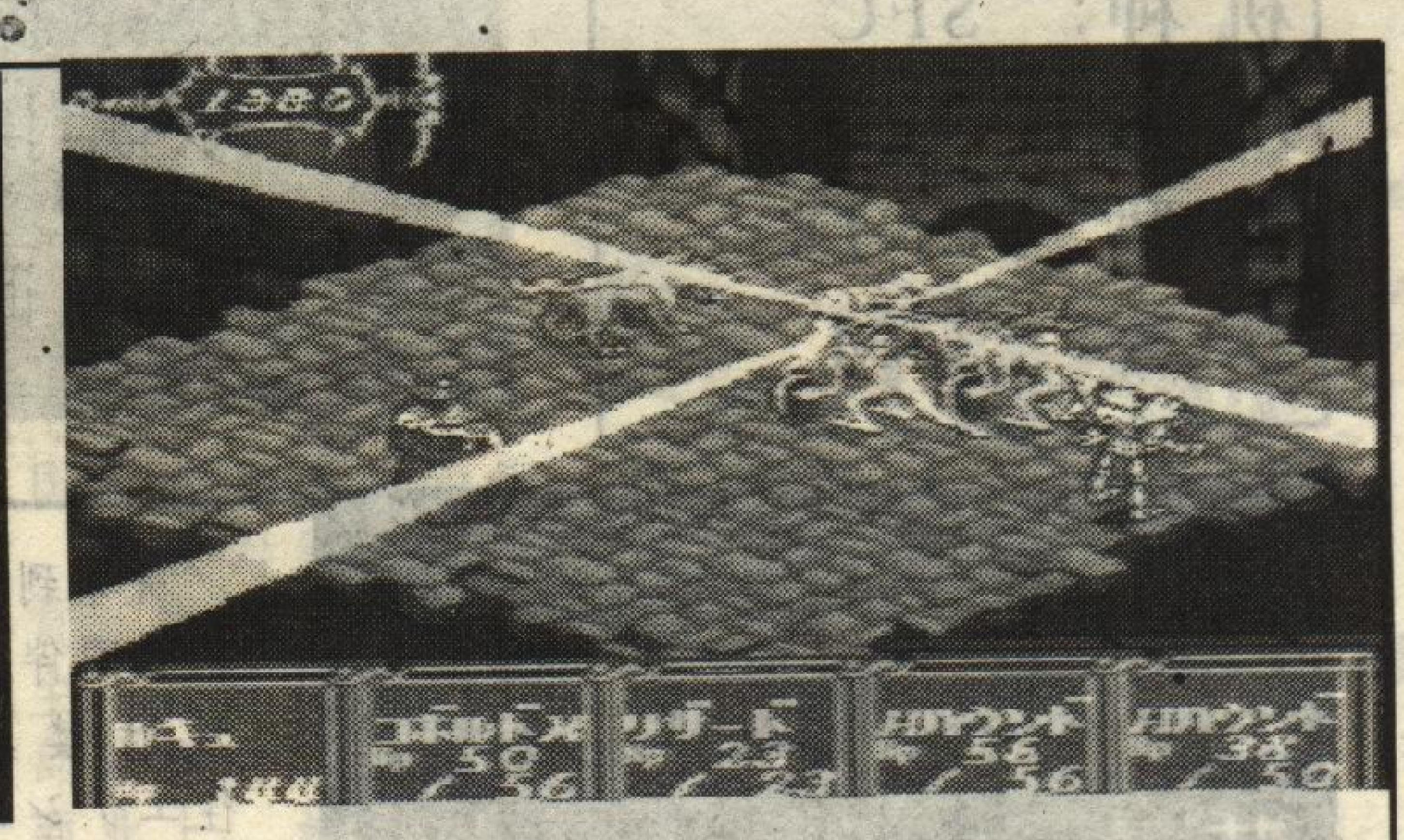
复活节第4日 魔王

森林内的奇异封印

进入エルピヌ森林之后，便要将封印一一解除。解除后，画有罗马数字的跳跃点就会出现。进入跳跃点即可到达下一个区域。如此反复进行数次后，在将"Ⅶ"区域内的封印全解开后，将会出现画有"e"记号的跳跃点。一旦进入此点，便会和圣骑士エノツト进行对决。

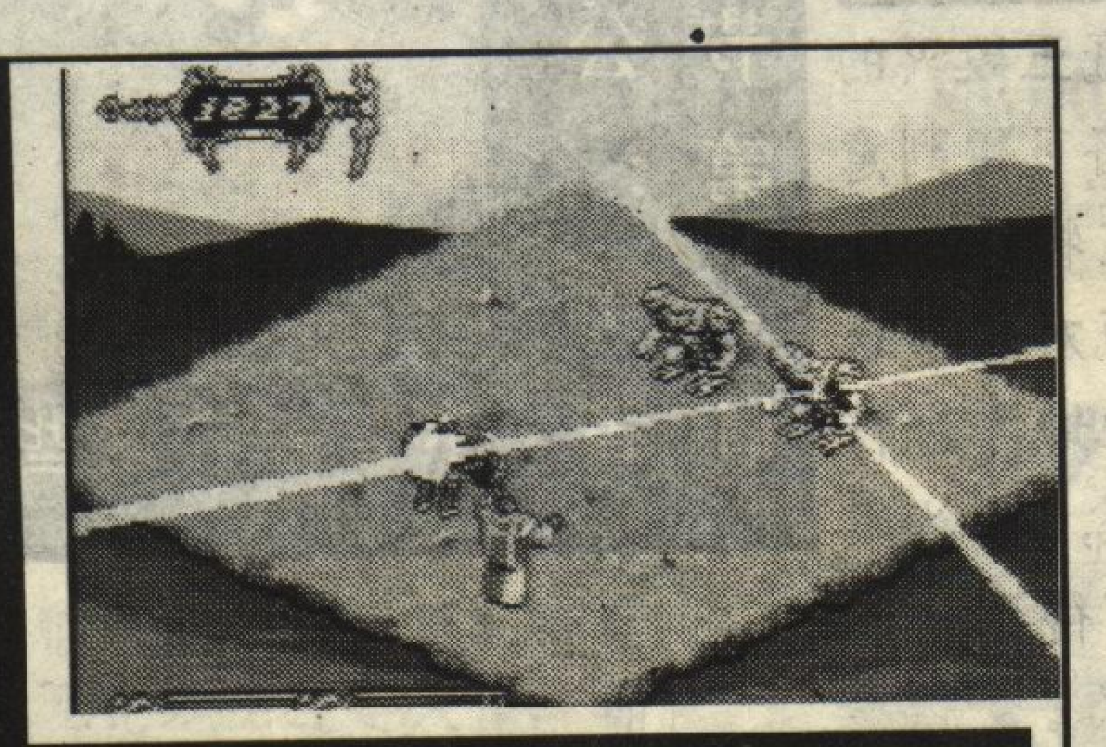
复活节第5日 魔王

点燃火堆就可找到出路



首先，前往ラス镇确认一下ニース所要去的地点。接着，便可到プローブ洞窟。此洞内的封印相当特别，它是与洞内的火堆有关联的。当使用ファイアーボール咒文将火堆点燃时，通往洞窟内部的通路就会出现。另外，在有6个火堆排列的地点，主角必须点燃最左端的另一个火堆才行。

降临节第4日 勇者

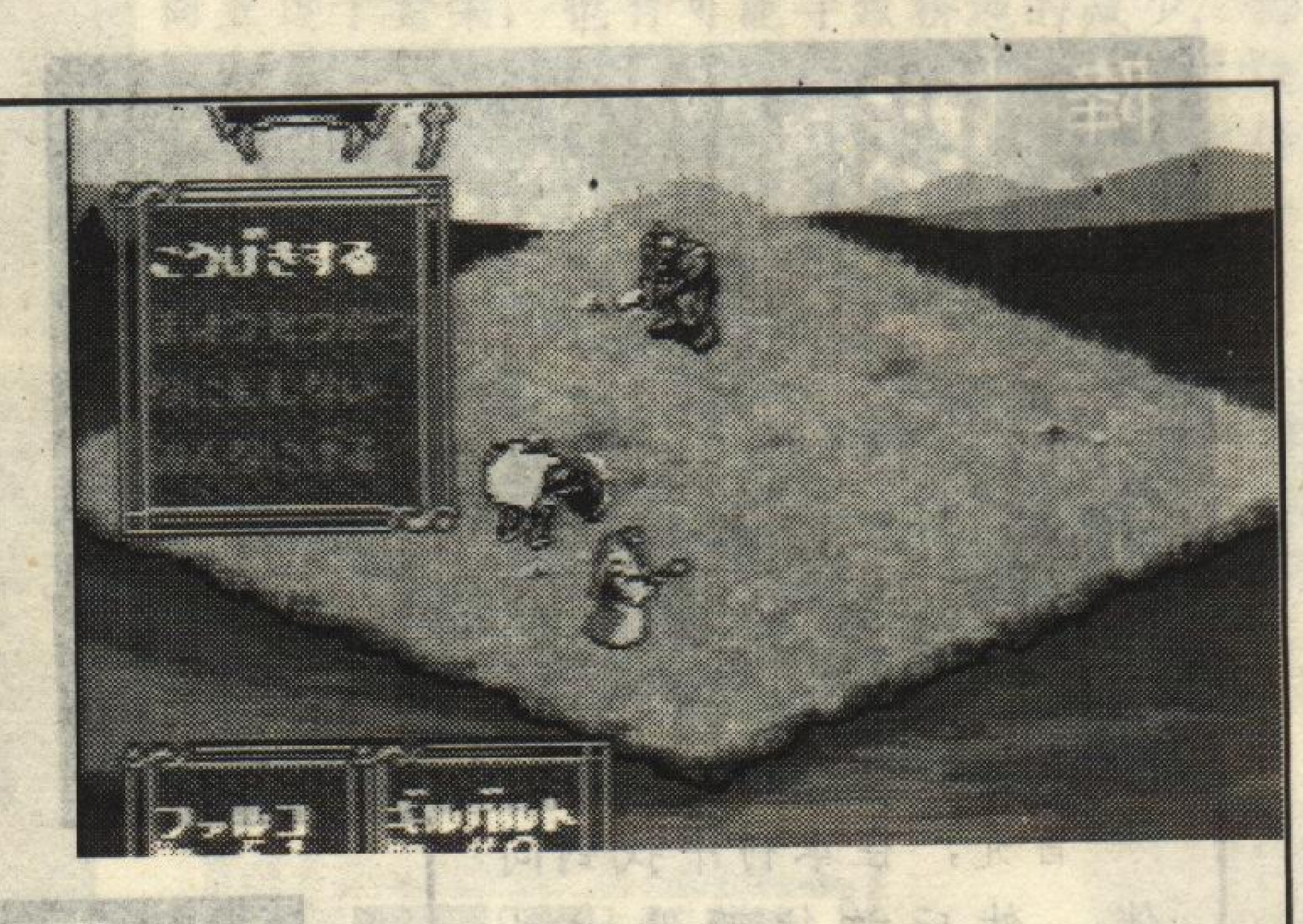


寻找空中的道路

シセマル洞窟内，看上去象是许多板块飘浮在空中。要想取得板块上的宝箱，就必须找到连接板块的道路。唯一的办法是令主角尽量靠近板块的边缘，因为道路的入口是与板块边缘邻接的，不到近前就无法发现。找到入口，道路就会出现，但只有1秒时间来看清方向。紧记在心，不要踏空。

降临节第5日 勇者

算准坠下的位置



カレラ塔2层和3层的封印解开方法是，在上一层的地板开有洞穴的地方跳下，落至有封印的地点然后一直反复进行即可。这当然要求玩家有准确判断力和足够的忍耐力。另外，在5层有不易发现的空中通路，玩家要加以注意才行。总之，小心观察，步步谨慎是渡过本日的关键。

时间紧、程序难、谨慎是过关的关键

难度!!!

复活节第6日 魔王



一步走错就会从头开始

游戏接近尾声，迷题难度也达到了顶点。这次是必须在一定的步数之内将所有的隐藏封印找出来才行。如果行走的步数多了一步，便会立即回到原先进入房间时的起始状态。

降临节第6日 勇者



	名称	HP	攻击	防御	速度	魔力
第3日	A	100	30	29	15	15
	B	80	25	30	30	12
	C	130	35	32	15	0
第4日	D	120	42	40	18	15
	E	150	48	46	17	0
	F	100	40	44	15	20
第5日	G	140	40	45	28	0
	H	90	22	45	20	30
	I	180	60	50	25	0

过于简单便不再介绍，借此机会把前几日可找到的佣兵作一介绍。

最終之日的命運對決

在第7日，玩家必须选择ルキユ和ファルコ的其中一方，而与剩下的一方进行决战。看着自己一手培养起来的两个主角自相残杀，心里会是怎样一番滋味呢?

责编：BAEK

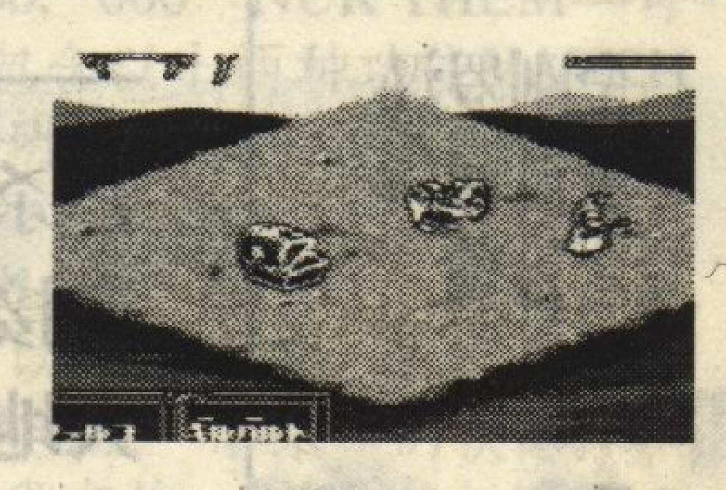
角色的培育方法





▲尽量令强力的怪物成为自己的得力属下。

在第2日以后，ルキユ就可以使用令怪物变成自己部下的魔法(费30MP)。在战斗中，令怪物成为同伴，它们会以学习魔法来提升自己的等级。因此，对持有ビール、ストレングス、ジールド等强力魔法的怪物，必须及时提升其特级才行。在ファルユ方面，他是靠战斗来提升自己的能力值以及获得カスオーブ和マジツクオーブ。这样的培养主角方法是否和以往的RPG有着显著的不同呢?

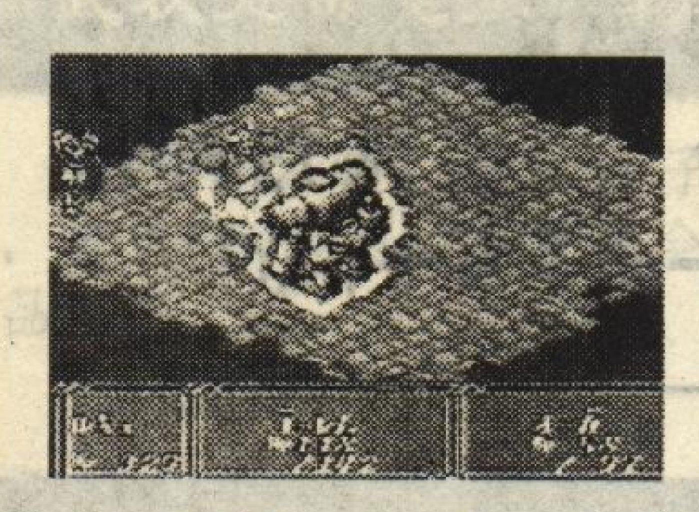


▲战斗后会有宝箱出现，而其中的宝物是随机的。

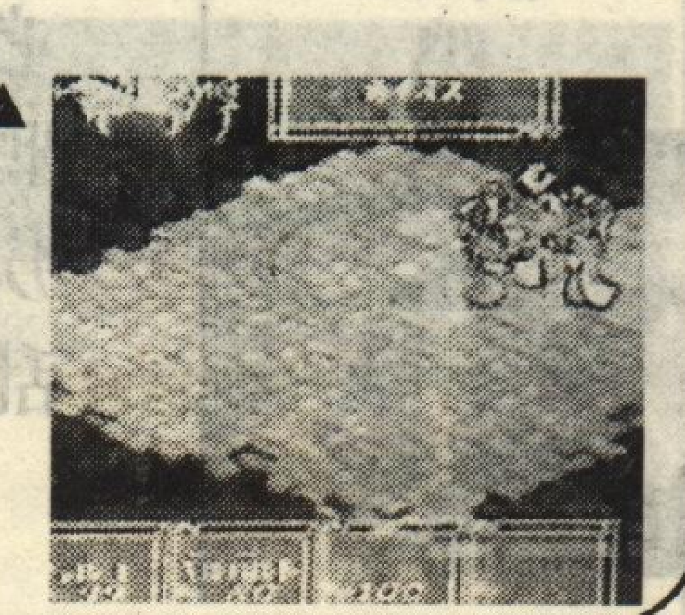
实战讲座



最后为大家介绍几点在战斗时务必遵循的规则。首先，レキユ和ギルバルナ一定要配置到敌人攻击不到的边缘地带，以减少损伤。其次，当对手使用ストレングス或是シールド魔法时，一定要马上施以デイスペル魔法，以使该魔法攻击无效。最后，在碰到强敌时，要将其完全包围，使其不得随意行动，以便于我方的攻击。以上三点仅供玩家参考，祝攻关顺利!



▲魔王的魔法要针对不同属性的敌人使用才可收到奇效。



防护魔法在游戏中相当活跃，对敌时要积极使用。▲



厂商: ADK
机种: ARC

对于ADK公司的了解，是从《世界英雄》完美版开始的，此公司对于人物的形象设计和必杀技的制作十分下功夫，尤其是超必杀技，ADK公司的创义及制作都非常出色，现在向大家介绍的是ADK公司最近推出的街机《霸王忍法帖》。这是一款设计较新奇的对战格斗游戏，他集中了“刀剑类”与“徒手类”两大种类格斗游戏的特点，并把这些特点相融合，便形成了今天我们要向大家介绍的《霸王忍法帖》这个游戏。在向大家介绍出招之前，先介绍一下5种形式不同的必杀技，“必杀技”为普通技；“瞬杀烈火”是在使用特定必杀技时两输入指令使普通技变为连续必杀攻击(俗称连招)；“真必杀”是当气槽储满的时候，使用普通技时同时按下轻重键，这样普通技变为“真必杀”，

而且不减气值，威力较普通技有所提高。“超力必杀”是根据玩家的气力值多少而产变化，也就是说此必杀技在有气力情况下可随时使用，但因为气力高低不同，威力自然也不相同。

“真超力必杀”是此游戏最大最终超必杀技，使用条件有两个：一、本身体力在只剩四分之一时(俗称见红)二气槽内POWER MAX时按A+B+C 后才可使用。只有以上两条件都具备后才能使用“真超力必杀”。

文/海龙

圣侍白龙
逃忍
义介





必杀技 飞苍月 ↓↘←→↙+拳
苍空脚·旋 ↓↘→+脚
苍空脚·裂 空中↓↙→+脚
隐技→↓↘+拳
指令投 →↘↓↙←+D
瞬杀烈火 飞苍拳旋空裂
→↓↘+B · ↓↘→+B · ↓↘→+B
超力必杀 神击破→←↘↓↙→+AB
真超力 疾风烈神击
→↓↙←↙↓↘→+AC

涅槃无天
浪人
鸦



必杀技
鸦刃 →↓↘+拳
疾风羽(无刀)→↓↘+拳
乱羽 ↓↙←+拳



指令投 →← ↘+B
鸦 ↓↘→+拳
瞬杀烈火 鸦阴惨灭
↓↘→+拳→→+拳→→+拳
超力必杀 气狂障壁 →←↙↓↘→+AC
真超力 怨冥鸦 →↘↓↙←→+AB

金刚罗汉
流浪和尚
云仙



必杀技: 大粉碎击 BD
连接
大地鸣动→↘↓↙←+拳
大狱杀弹 ↙←→↘↓↙←+拳
制裁罪人→↓↘+拳



南天朱雀
女格斗家
枣

指令投↙↓↘→+B
瞬杀烈火：无悔觉悟
南无阿弥陀佛·↓↘→+脚↓↘→+脚↓↘→+脚
超力必杀 命脉徽尘 修力←→+AC
真超力：命丧黄泉 ←→↘↓↙←+AC



黑风影虎
忍者
神威

必杀技 忍空斩→↓↘+拳
百鬼连碎↓↓→+脚连打
飞鸟 ←↙↓↘→+拳
指令投→↓↙+D
轰斩斧→↘↓↙←+脚
瞬杀烈火：刀斧弹枪战戟 ↓↘→+脚·↓↘+脚+↓↘→脚
超力必杀：天破裂脚→←↙↓↘→+CD
真超力：细幻梦缭乱 →↘↓↙←+AC





无法赤狼
赏金猎人
雷牙

必杀技 龙头牙 →↓↘+拳
风牙↓↘→+拳
指令投→←↙↓D
瞬杀烈火 杀鬼骸业 ↓↙←+脚 ↓↙←脚 +↓↙←+脚
超力必杀 火炎阵·鬼雨 跳起后+→↘↓↙←AB
真超力 鬼裂斩·血烟 →↘↓↙←↙↓↘→+AC

必杀技 雷·地龙 ←储为+拳→
雷·天龙↓↑储力↑+拳
雷击杀↓↙←+脚



红天意风
女忍者
霞

指令投 旋杆一周+AB
瞬杀烈火 暴雷击 爆杀·雷杀·击杀 ←储力→+脚←→+脚←→+脚
超力必杀 雷神召 ↓储力↑+BD
真超力 闪光雷刃 ↓↘→←↙↓↘→+AB





必杀技：挂脚圆旋蹴 ↓↘→+拳
绯龙旋 空中↓↑+拳
绯途蹴 →↘↓↙←+拳
绯天脚 ↓储力↙↓↘+拳
指令投 ↓↙←→+B
瞬杀烈火：芍药·牡丹·百合 ↓↘→+P↓↘→+P
超力必杀：绯蒸射击 ←储力→+AB
真超力：绯燕闪 →↘↓↙←→+AB

怪盗无双
小偷
五卫门





必杀技 爆烟障 →↓↙+拳
火炎障 ↓↙←+拳
地铁球 ↓↘→+拳
高击炮 ↓↘→+拳
指令投 ←↓↘+D
瞬杀烈火 天诛地灭 ↓↘→+K↓↘+K↓↓↘→K
超力必杀 铁球火炎狱 +AB

破魔明星
退魔师
凤凰





真超力　烈火炎杀掌
←↓↙→+AC

必杀技　室闪光　←储力→+拳
地裂闪　←储力→+脚
凤凰天舞　↓储力↑+脚
隐技　↓→↘+脚
指令技　←→↓↘+B
瞬杀烈火　邪鬼杀饿鬼杀魔鬼杀　←↙↓↘→+拳↓↘→+拳↓↘→+拳
超力必杀　破邪鬼波动↓↙←→+AB
真超力　大遮　那招来　←↙↓↑+AC

阴阳云水
道士
天和

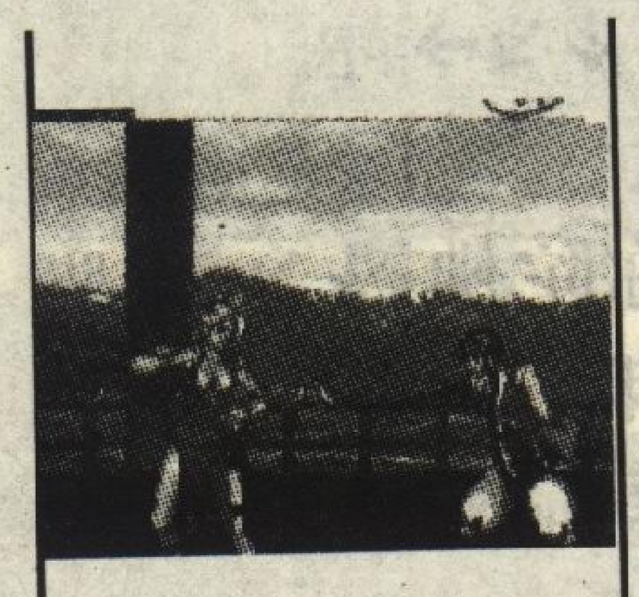


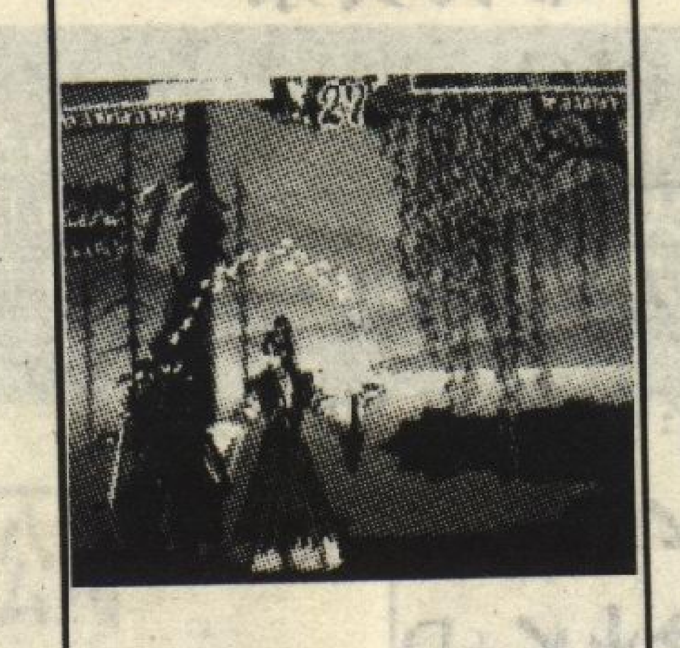


必杀技　观溥符　↓↘→+拳
风烈弹　↓↘→+脚
闪灭掌　内拳连打
天魔圆杀阵　→↘↓↙←+拳
指令度　←↓↙+B
瞬杀烈火　旋风定创松竹梅　→↓↘+拳↓↘→+拳↓↘→+拳
超力必杀　太极破　↓↙←↙↓↘→+AB
真超力　连刃却邪　→↘↓↙←↘↓+AC

无明神乐
兰丸

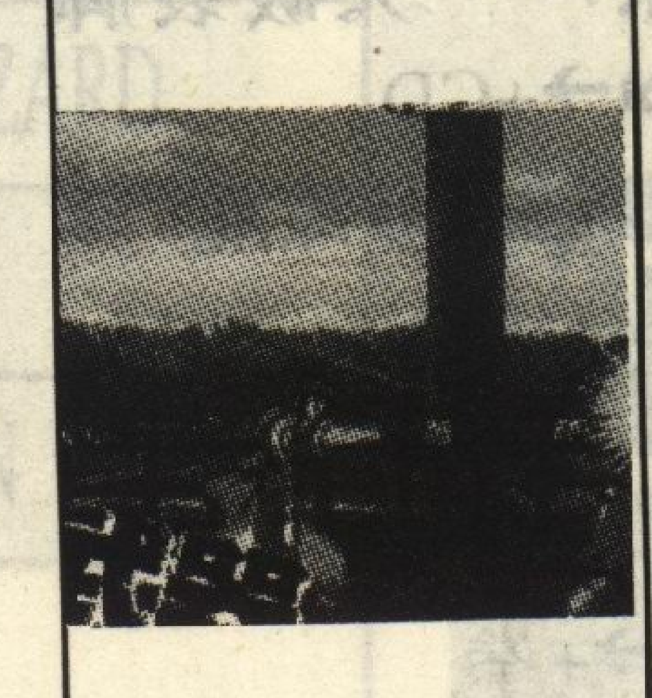
必杀技:　梦幻樱　↓↘→+拳
连樱花　→←↙↓↘→+脚
幻新舞　→↓↘+拳

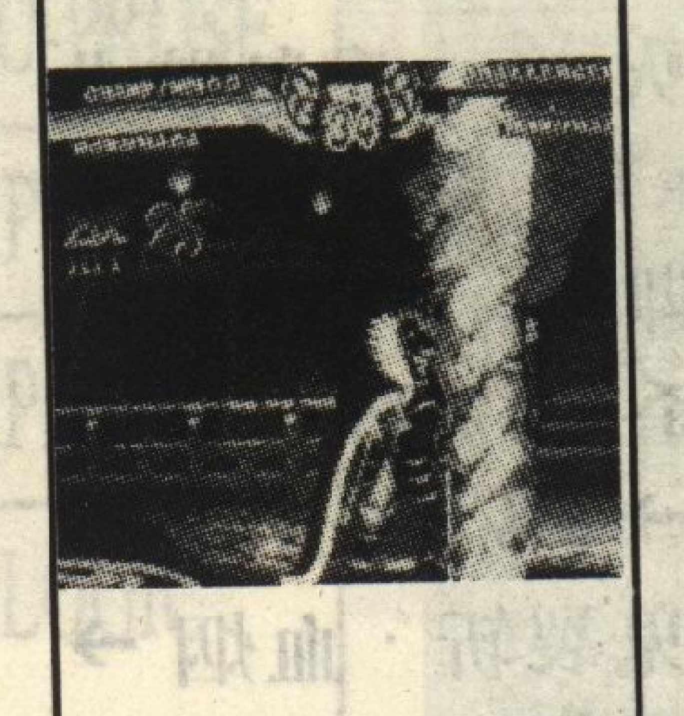




指令投　→↘↓↙→+D
瞬杀烈火　幻樱舞　樱花风月幻水　↓↙←+拳↓↙←+拳　↓↙←+拳
超力必杀　梦想冥溥　→↘↓↙←→+AB
真超力　梦幻樱花　←→↘↓↙←+AB
暗超力　幻魔操掌　↓↘→←↘↓+AB
暗连技　命露散华　A—B—A—B→B

灭界霸王
信长





必杀技:　落风折　→↓↘+拳
黑道连环杀　↓↘→+脚
大　天魔镜　↓↘→+拳
防枪天舞　↓储力↑+脚
飞天雷爪　飞枪天舞台+脚
瞬杀烈火　三界无惨天堕地割人灭　←储力→+拳←→+拳←→+拳
超力必杀　怨更爆↓↓←↙↓↘→+AB
真超力　狱　乱剑舞　←→↘↓↙←+AB
瞬超力　冥道转回　↓↙←→↘↓↙←+AC



東京番外地

机种：ARC
厂商：SEGA
类型：ACT



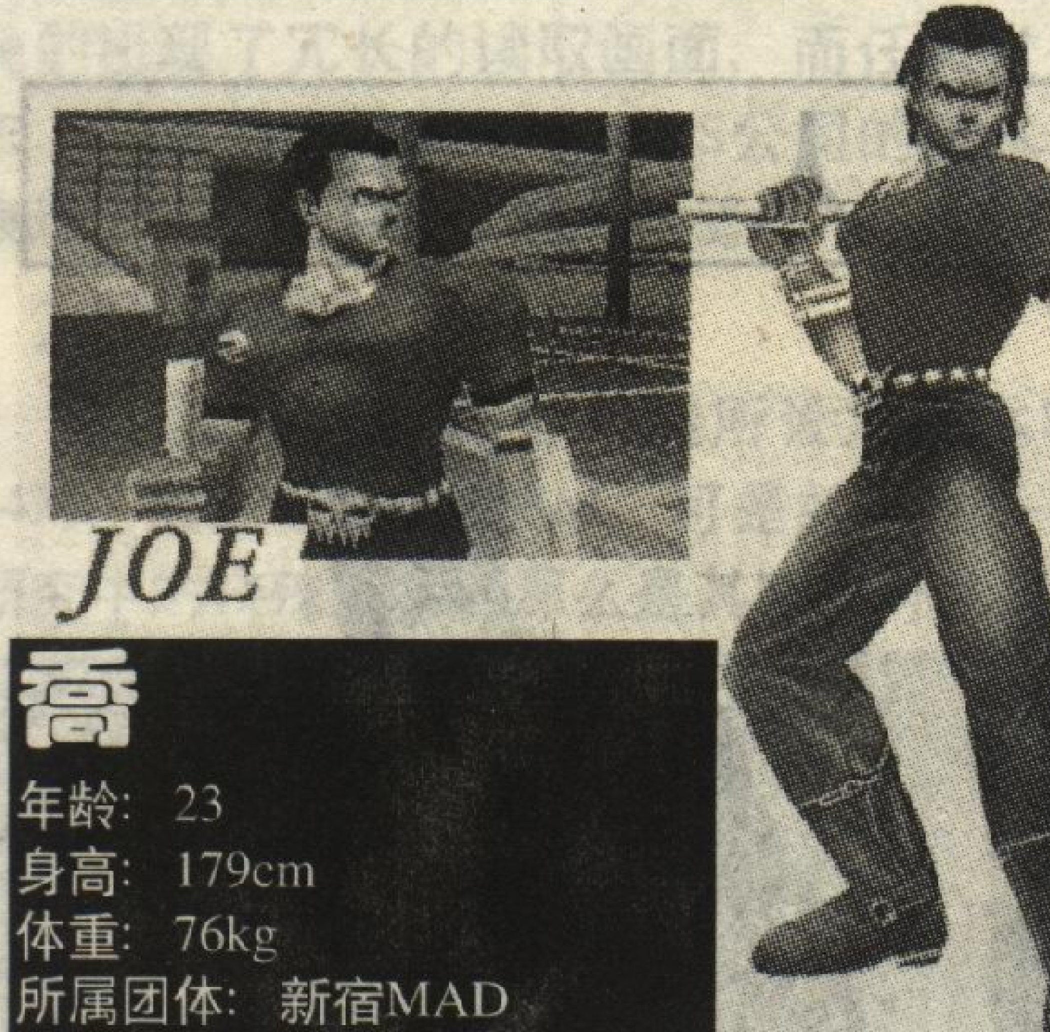
YUSAKU

工藤優作
年龄：19
身高：171cm
体重：66kg
所属团体：NEO SOUL
武器：三节棍

加速转变：←→P
肩突冲：←→→P+K
毒蛇直冲：↘↘P
高速华中突刺：↓↘→P
连续反转：PPPK
红色龙卷风：→PP
高速原野冲刺：P+G(靠近对方时)
肩突冲、全开：→↙→P+K



8人登场



JOE

喬
年龄：23
身高：179cm
体重：76kg
所属团体：新宿MAD
武器：双节棍

黑夜龙卷：→→P 暗夜突刺：↓↘→P 木刀：↓↓P 野性上勾拳：↘P 力之翼、连击：PPPP 双飕风攻击：↘↘PP 肩上投：P+G(靠近对手) 车头爆击撞：←→P+K(靠近对手)



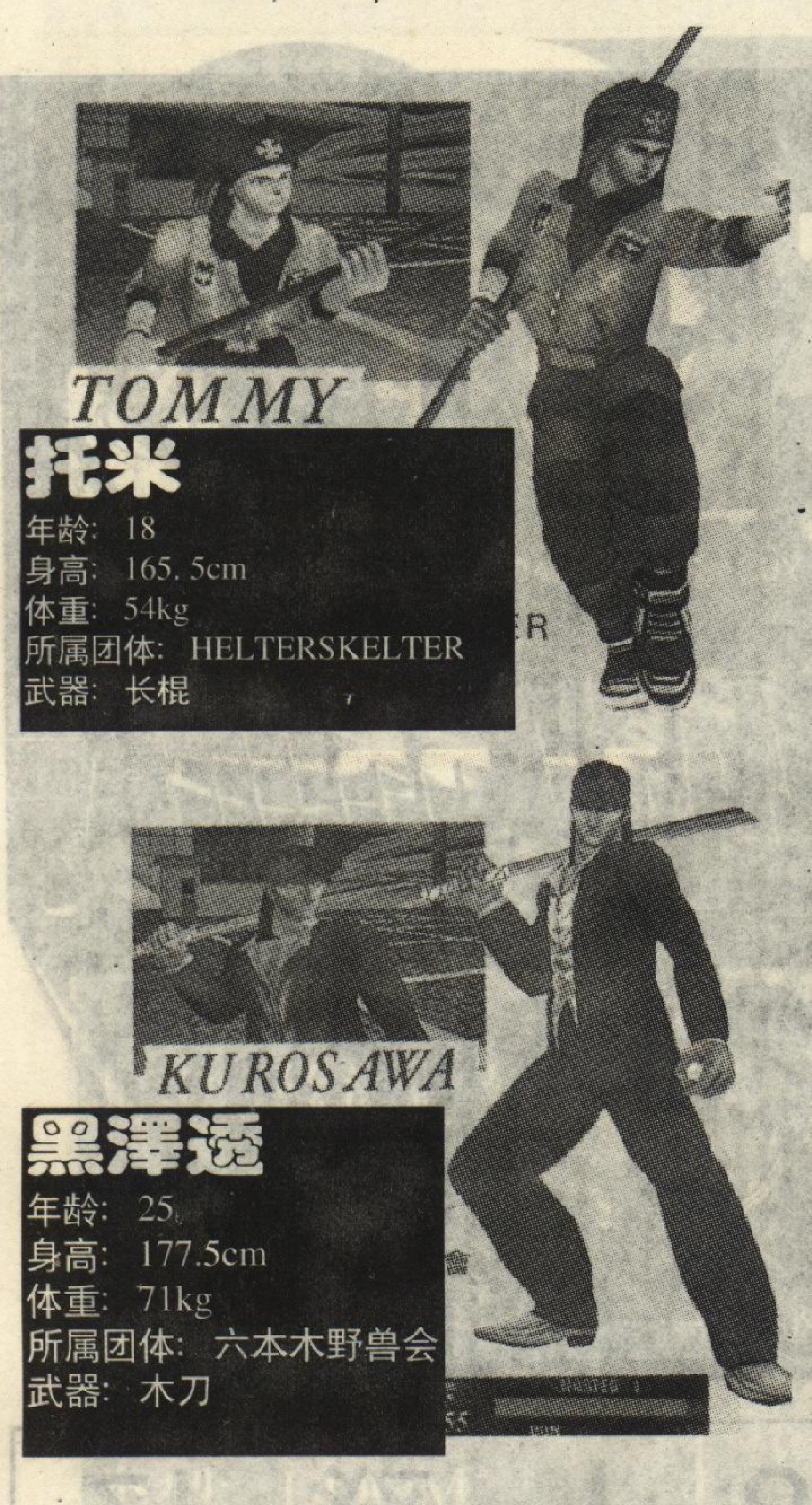
◀主角操作的“加速转弯”就是这招。他会将三节棍进行连续横扫，往对手腹部攻击

▶这就是“肩突冲”，有让对手防不胜防的突击效果。

丽莎 年龄：17 身高：159cm 体重45kg 所属团体：ORCHID 武器：双棒

LISA

回旋棍：→→P
旋转陷阱：↘↘P+K
雷霆踢：↓K
水平切斩：←→P
兰花特别节拍：PPPPP
连续背后击：←PP
丽莎·倒旋转：P+G(靠近对手)
丽莎·高空俯冲：←→K+G(靠近对手)



托米
年龄：18
身高：165.5cm
体重：54kg
所属团体：HELTERSKELTER
武器：长棍

破风棍：→→P
碎击：→P+K
支棍转踢：↗K
草波三连棍：PPP
旋风十字棍：←→PP
连山崩棍：↘PP
草波流缠腰：P+G(靠近对手)
草波流雷押打：→←→P+K(靠近对手)

港野洋子
年龄：20
身高：163.5cm
体重：49kg
所属团体：G-TROOPS
武器：双拐

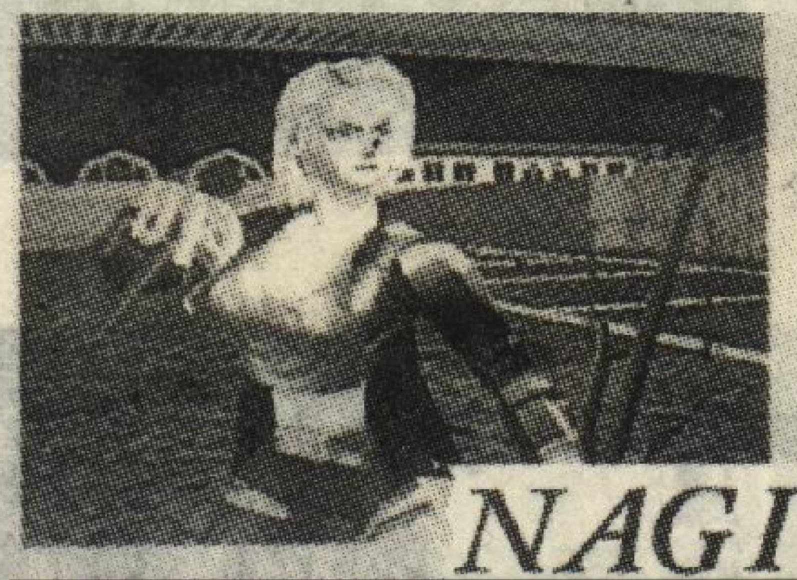
双连锤：P+K
正中直击：→→P
进步跨踢：K+G
连续回旋踢：PPPK
连续双高旋踢：PPKK
双连打：←→PP
闪电落：P+G(靠近对手)
首切引落：←P+G(靠近对手)

黑澤透
年龄：25
身高：177.5cm
体重：71kg
所属团体：六本木野兽会
武器：木刀

重切：→→P
腹部突刺：←→P
黑泽上勾拳：↓↘→P
毅力直击：→P
喝入连珠打：PPP
烧入连珠打：←PPP
击倒：P+G(靠近对手)
踩踏：↓↓K+G(靠近对手)

8人出击！！





豐饒椰
年龄：23
身高：167.5cm
体重：52kg
所属团体：夜患魔
武器：叉

中盘刺：←→P
危险急刺：→→P
脚跟踢：→→K
落日击：↗K
连续、高踢侧击：PPPKK
跳跃高、低轰旋转踢：KG、↓K+G
女王高吊踢：P+G(靠近对手)
头剪杀：←↙↓↘→P+G

击飞：↓→P
超级重锤：→↘↓P
重锤滑翔：↙↓↘P
财目大回转：←↙↓↘→+P
杭打三段：PPP
地板打：P+K
头上握：P+G(靠近对手)
工作者爆弹：→↘↓↙←P+K(靠近对手)



财目三郎
年龄：26
身高：183cm
体重：102kg
所属团体：葛饰DAMPSTARS
武器：大锤

文/武林天骄



机种	SFC
厂商	Jwing
类型	RPG
容量	16M

游戏开始主角搭乘着飞机，而后发生了事件，主角被3人由机上挤下去，掉落至宇津帆岛上。

主角利用降落伞，落到“蓬莱学园”的礼堂中，因事出突然，老师竟误认主角是外星人。随着一阵骚动后，才将事情向老师们解释清楚，差点就被捉去解剖实验。

走出下方出口，在外面遇见あたち先生，与之交谈后，あたち表示乐意介绍主角在学校上课，便带着主角到校长室去。老师向校长介绍主角后，校长即答应让主角在校内上课，校长将学校的一些事项告诉主角后，于是跟着老师到他的教室去。

老师带领着主角到教室，并向学生介绍主角。在此输入名字和生日，会见到ヒナコ、たこち、ヘル三个不同性格的家伙。和他们交谈后，走出教室，先在校舍内收集一些情报，就可以走出学校了，在校门口遇见たこち，他带主角四处去了解环境，当到了“男子寮”内，先到里面收集情报，再到中央房内休息。回到校内，与だじち交谈后，他会加入主角的队伍，并取得150G。

走出校舍后，到委员会内，在里面收集情报，且四处调查，灭火器、箱子、书柜、衣柜等……，都可取得宝物。当到了三楼，在会议室门口可听到有关南部密林作战的情报，当要往回走时，竟被保安人员捉到了。

交谈后即要开战。

往楼下逃后，到1楼时发现大门被锁住了，由正方进入转右，逃出委员会。早上时，被保安叫醒，才知道睡过头，匆匆忙忙跑去作早操。在教室内得到消息后，跟着だじち前往“学食横町”。

进入“学食横町”内，在里面收集情报，并到咖啡屋里去，与屋中的人交谈后，出来时，被警察看见，だじち随机应变，马上和主角逃跑了。往西南方前进，不久会见到一片密林，在密林旁有一位老师，给他30元即可休息。进入密林内，调查骷髅头可取得很多道具，在右下方，会见到ヒナコ和校长与一大群学生，与校长交谈后，便展开骑马战，だじち发现ヒナコ被抓走了。跟着追过去，进入二个洞口，在第二个洞口左方有可供记录的医护院。

当进入左下的屋内，会遇到抓走ヒナコ的敌人しだつば和しきかん；忽然敌人掉过头要走出牢房，たじち和主角赶紧藏了起来。待敌人走出后，下去调查牢房的门，为了救出ヒナコ主角在右上方洞口内打败しきかん就可以拿到牢房的钥匙。救出ヒナコ后，她也会成为同伴。

解决了密林事件后，回到校舍。在集会所内谈话，而后ハル也会加入，出集会所后，由中央校舍上去，到右方校舍的二楼，在二楼一处会听到かみふくずか和别人在谈话。偷听完后，走出校舍。ヒナコ提出意见，提议晚上再潜入校舍里面，到了晚上，待保安不注意时，即可进到校舍里面。顺着原先到かみふくず か房间的路，到校舍的屋顶上，ハル听到右上角有声音，便四人一起跑到右上角；当到了右上角，会见到なぞの男，なぞの男和主角交谈后，便趁大家不注意时跳下屋顶。

好不容易追到了なぞの男，却被他逃走了。走出校舍，往北方前进，不久便可到达“新町”。

进入新町内收集情报，并且换装新装备。在右方有一“豆缟运输”，门口有一位身穿红衣的人，他会叫住主角，并带主角们到一地下水道，调查后即可进入。

在地下水道可取得较多的宝物。当到了2楼时，在右方一屋内要与ペンギンのしぼ及まあじまたいざう两人对战，解决了这两个敌人后，与きうとち交谈；而ベアイリスガぬま会跑进来，当主角们稍一不注意，きラとう会飞走，取得ずんのユロカード。



解开了“盗难の事件”之迷后，幕后主使一そあいま たいぎう也被捉住了；但そ うしべう却逃走了。于是，前期的试练便告一段落。

走出校舍后，到下方的“女子寮”内打听情报，探索一阵后，发现于宿舍门前有守护守着；上前与女守卫交谈，表示要进入，但却遭到了拒绝。没办法，只好再另求他计；だこち突然想到了妙计，三个都要试，三个妙计都试过了，先是硬闯，再是化妆女子，最后即是爬墙，但都无效。

就在不知如何是好时，突然同伴ヒナコ出现了；与其交谈后，她会带主角闯到左上方的树后，由密道进入。于里面前进时会遇到敌人，搭乘电梯到了50楼时，要与ちほセ对决，打败她之后，左方的アアザシク会加入成为同伴。

进到浴室，由左上方水池左方缺口进入，搭乘电梯到60楼。由中央的门进入后，是管理控制室；当ハル要调查时，会出现五个敌人，打败敌人后，ハル切掉了控制所电源，而这时ジユリア会加入。

在咖啡屋内谈话，谈到位于北方的“明知那村”，于校内收集情报后，再进入咖啡屋。

在咖啡屋休息，等待夜晚的来临，醒来时已经是深夜了；当要出去时，しガし会进来，并向ヒナコ谈话，他向主角们谈及新标准校规“夜间外出禁止的校规”的事，并要主角们夜里别出去，だいち哪能按奈的住，仍要执意前往。

出学食横町后，往北东前进，到上方的树林，调查一处即可进入森林内。在森林内会有许多保安，要是被他们看到的话就得重走，所以避开他们再前进吧!由北方的出口走出森林，往西前进即可到达“明知那村”。

先于村中收集情报，并且加强自身的装备后，到左方屋内找村长交谈。和村长谈论有关星祭的事，并于宿舍休息后，即可进入北方的村。

往北走了不久，穿过一连串洞口后，即可到达村内，于里面发觉看不见半个人影。当进入中央屋内时会看见ペンギンピピのレたフほ，他一看到主角们便逃跑了。だいち大喊一声“追”，当追到ペンギンのレたフほ之后要与之对决。

打败他后，主角补上一拳，将其打进屋中，并发现一个往下的密道。由密道进入，便可通往地下水道，于水道中可取得各种不同的宝物。

走出下水道之后，向左

可看到一个神社，进入神社内，发现レイラエル，于外面谈话，但是因为说得太大声，而被发觉。赶快逃跑，在屋顶上时，だいち竟因为过重而掉下来而被レイラエル发现，没有谈论几句就要与其对决。

打败他后，往回走时会见到有一艘船开过，用尽各种方法，终于将船叫了过来，携船回到“羽知那村”，村长会出来迎接，于村内欣赏星祭后。回到村长家中找其交谈，“禁止夜间出游”的校规更改了，也结束了此次冒险。

回到了集合所内收集情报。走出校舍时，于左方会见到一架飞机。上机后，与机内人物对话，并进入上方操纵室内与ハル谈话，返回下方自己的座位，这时飞机震动起来，整架飞机堕落到地上。

昏迷一阵之后，醒来时发现同伴们都没有受伤。叫醒あだち老师，进入上方森林内，于途中可取得各种道具。当到达右下方时，会看到一人正被大象所追赶，上前帮助他打倒大象，他便会加入。シシリン加入后，加强了我方阵容，继续前进，穿过密林便可以到达一个村庄。进入里面可打听到情报。在屋内可以看到校长与村长，与他们交谈后得知一些“北东の遗迹”的情报。

ハル建议再前进，于是于村长家里休息，早上在村中收集情报，便可以向“北东的遗迹”前进，由北转至东到达遗迹。在外面入口处有一个人，他可以帮主角们记录，笔者建议先存档再进入。

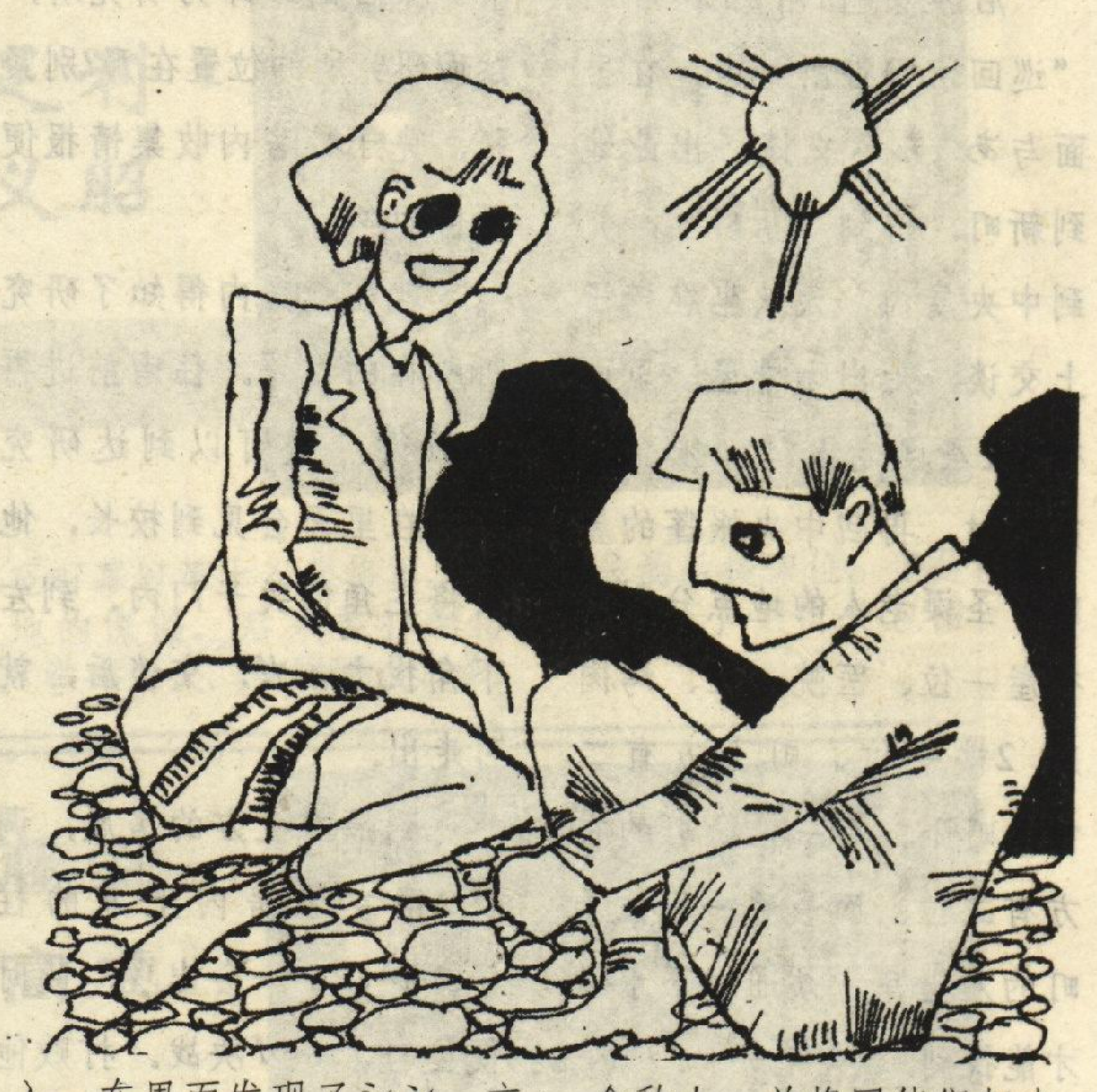
在结构复杂的遗迹内，须利用墙上的机关才能顺利前进。左方有一往上阶梯，上去会见到屋中有六个棺材，调查棺材可取得こうぐぼこ。于B2的医院中可提供恢复，而且调查左方后可回复同伴体力。到达B4时，于左方高台上可取得あいばんう，突然校长会出现，和校长交谈之后，全部人都会掉下陷井中。向校长取得きん｜ロカード，由上方洞口进入，沿途可取得各种宝物，走出后可搭船离开遗迹，反回宇津帆岛。

在集合所中与同伴们交谈，取得一些情报后便可以走出校舍。一路向东南方前进，不久可见一方形水池，进入其中会见到シン，打听情报，并加强自身装备后便可以走出。

这时突然发生了地震，再度进入里面，所有的人全部连滚带爬地跑走，与无敌号交谈，ベアトリス、かあき会出现。于右方屋内与ふくようれ研究员交谈之后，向其说明要借用飞机，但遭到拒绝，主角却不论三七二十一便登上了飞机。

因为不会控制飞机，飞了好一阵子才进入无敌22号体内。だいち先醒了过来，并叫醒同伴。于22号体内要利用机关打开铁门。

当到达5楼，爬上阶梯会看到一个门，调查后可进



入，在里面发现了シン，交谈后要与他对战，打倒他后回到铃奈森中，举行守园祭。在一个帐蓬下可以看到ちは，要付他1000元，他会加入成为同伴。打听情报后，便可出此地到达大讲堂。

与だいち交谈后，先于校舍内打听情报，得知铃奈森内有“统士の本部”，于是整装一下后，即可到达铃奈森，在铃奈森下方通路，可到达“统士の本部”。进入后，到左方中间厕所，当要走出时，を　わとか会跟着出来。

回到集会所内，当与同伴们交谈时，觉得少了一个人；原来是だいち不见踪影，听了一阵子后，他便冲进集合所来。与其交谈后，为了探求“迷之迷团”的秘密，便前往委员会。

在委员会内，2楼有一个男女共用的厕所，在厕所中会见到ロク，他会叫出八个敌人，并将同伴们赶走，关入牢房内、同时发现ベアトリス、かぬき及さうとうさう也关在这里，与他们交谈后さうとう打开牢房，放走ベアトリス、かぬき，并且会加入我方阵容。

由于牢门已经打开，现在可以去追ロク，在路上可取得一些很有用的道具，由左上的阶梯向上，可以追到ロク。交谈后与他交战，打败他后，却又被他逃走；可是他在逃跑的路上遇到了をわとか，をわとか将ロク带走了，取得えんぴつ，走出厕所，回到集合所。

在集合所内谈话，一名はいたつ队员冲了过来，冷不防将主角挂到柜子上。此时可以选择“巡回班”或“统士の本部”，请选择“巡回班”。

走出校舍到位于女子察南方的不忍池内，进入不忍池，在里面收集情报，然

后从左上角的通路到“巡回班の番所”内，在里面与あ ちぎ交谈，出此地到新町。进到“新町”，先到中央屋内，大伙坐在椅子上交谈，走出咖啡屋，里面有9位圣诞老人。必须全部交谈过。再回中央帐蓬的屋内，圣诞老人的地点分别为宿屋一位、医院一位、烤肉店 2楼一位、町上方有二位、町下方有一位、町的右方有二位、而最后一位位于町的左上角，须通过下水道才能找到。

与九位老人都讲过话后，再度进入中央的屋内，此时回答顺序为サンタC→サンタE→サンタI，出此房上方的サンタB、D交谈，及右上方的サンタF、G，发觉在左上角的サンタH怎么也不见了，于町内找寻，仍不见踪影。

走出新町ハル发现サンタH于左方，并进入了森林，跟着他进入森林。走出森林后，于左上方的神社内刚进入神社时，正好看到サンタH进入密道，到里面右方的屋内，调查壁上的书即可打开通道。

在通道内可取得许多不同宝物，在穿过无数弯曲的路后，终于于一门内找到サンタH，打败他后あきン会加入成为同伴。走出通道，返回新町，已是晚上。

在集会所内谈话，得知下一个目的地即为研究所，然而研究所的位置在哪?别紧张，先于校舍内收集情报便可得知。

就在教室内得知了研究所所在的位置。往南前进再向西行，便可以到达研究所，在里面会见到校长，他会将主角们关于门内。到左下角找ナーガ，交谈后，就可走出。

到最右上方的房屋，调查2楼左下房内上方的柱子，ジムラー会出现，此时便要与ナーガ决战。打败他后，他竟然逃走了。与教授だわうじ交谈，得知“つのアイテム”的事，所谓“そつのアイテム”为“穗兆先生ぬいはん”、“一百午エンビジ”与“最古の学生しとう”然而“穗兆先生ぬいばん集”已被校长取走了，此时任务为收集三项宝物。

为了取得“最古の学生しとう”由教授那得知此项宝物于“阿松岳”里面的一个工场内。于是整装后向东南方向前进。

向东南方前进不久可以看见一座小山岳，此山岳为“阿松岳”，此山岳处于高山与密林之间，路线十分复杂，而且敌人又强，但却有众多宝物在其中。

通过阿松岳，进入南方森林；穿过森林便可以到达看起来很老的工场。于工场内再度遇上ナーガ，交谈后便要与他对决。这时ナーガ变得更强了，功击力及力都大大提升。

好不容易打倒了ナーガ，便可从他那取得エケスカリパー。走出之后会遇见バアトリスカぬき，取得がくせいしとう。

于集会所内谈话，走出由左方往上的阶梯一路至屋顶。于屋顶与ふくとう机研究员交谈，若准备好了的话，请选择“出击ちる”。

搭乘飞机，前往大讲堂，请于屋顶上，由它首主角跳下来的洞口跳下去，进入到大讲堂内。

利用墙上的橙色按纽开启左下方门，再次跳下洞口，这样可以到达讲堂内1楼。许多学生正在听演讲，跳上台与エーザン、ノストラのカんぶ交谈，接着保安会进来听全体学生离开，突然讲台后方出现一洞口，随即敌人ジヨムラー会再次出现，交谈后与他对战。

打倒他后先出大讲堂回复体力及存档，调整装备后，要进入最后的地区—ノス トラ本部。

再次进到大讲堂，由洞口进入ノストラ本部。于本部内有许多道具，但敌人却意外强。如果体力充足的话，应尽量取得。于一处有卖武器防具后，加强装备后再前进。

本部内有许多医院，别忘记存档。当到了B9可进到一间带有阴森森气息的祭坛内，此祭坛非常怪异，总觉令人毛骨悚然。

当进入屋内后，只见两排火柱，且有着奇怪气味，突然ジヨムラ出现于眼前，他会借助魔力，变身为巨大怪物，且向主角攻击过来。打倒他后，接着与最终魔王一邪神像对战，此时可先取得“穗兆先生ぬいばん”、“一百午エンビジ”与“最古の学生しちう”，可回复主角们的HP与GP，且可救起死去的同伴，于一片漆黑中，火把一个个点燃，最终魔王神像终于出现了，随即便展开最终决战。

此邪神像分成两部分，先前的大象与乌龟较易打倒。当到了最后的邪神像时他会连续攻击5次，须将他手上武器全打掉再攻击主体。他攻击力超乎意外强大，非常难打，此时只能尽力作战，一切听天由命。

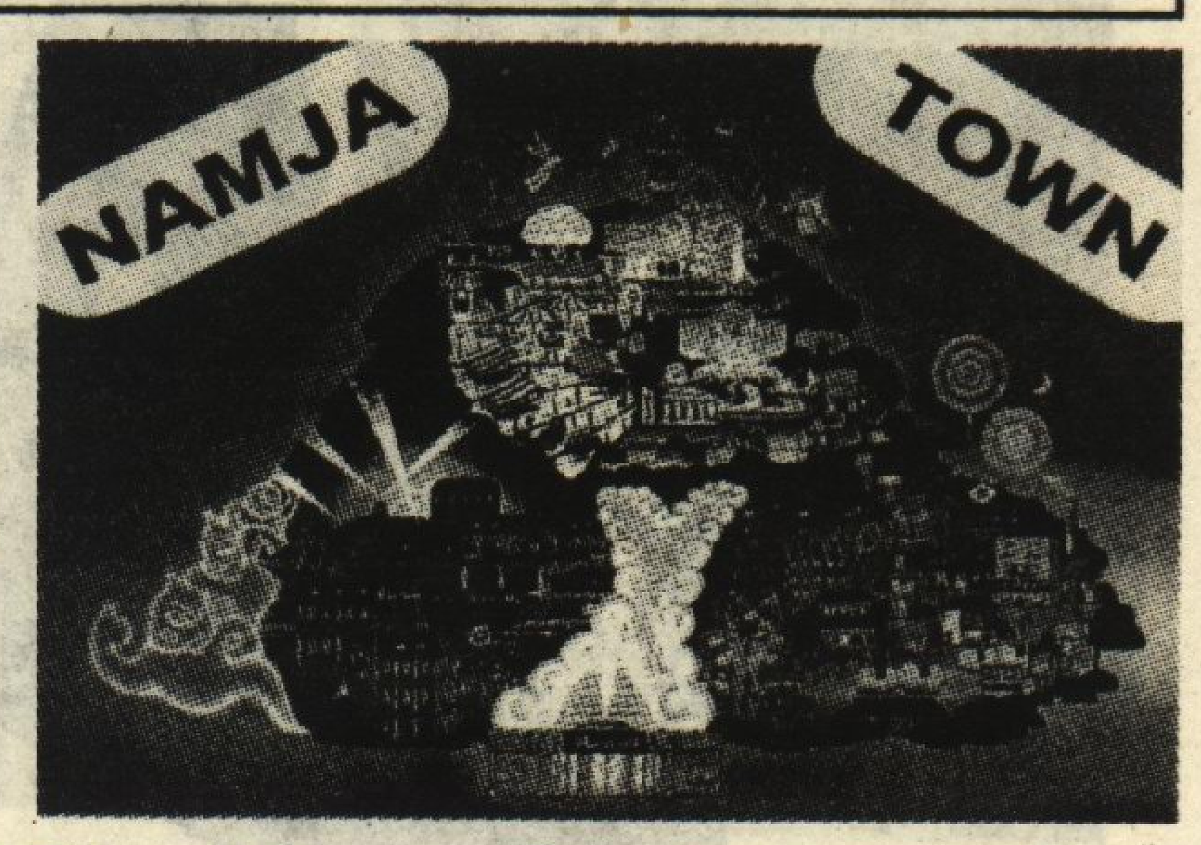
打倒邪神像后，结束了冒险，“蓬莱学园”七个不可思议的校规都更正了，同伙伴告别后乘飞机航奔另一段冒险。



业内短讯



NAMCO公司已宣布在6月份升级设第二个主题公园，名叫“SUNSHENE · NAMJA TOWN”。这个主题公园里面的设施将属于全日本最大规模，占地125000平方米，共分为5个题材区域，由怀旧直到未来科技。



任天堂

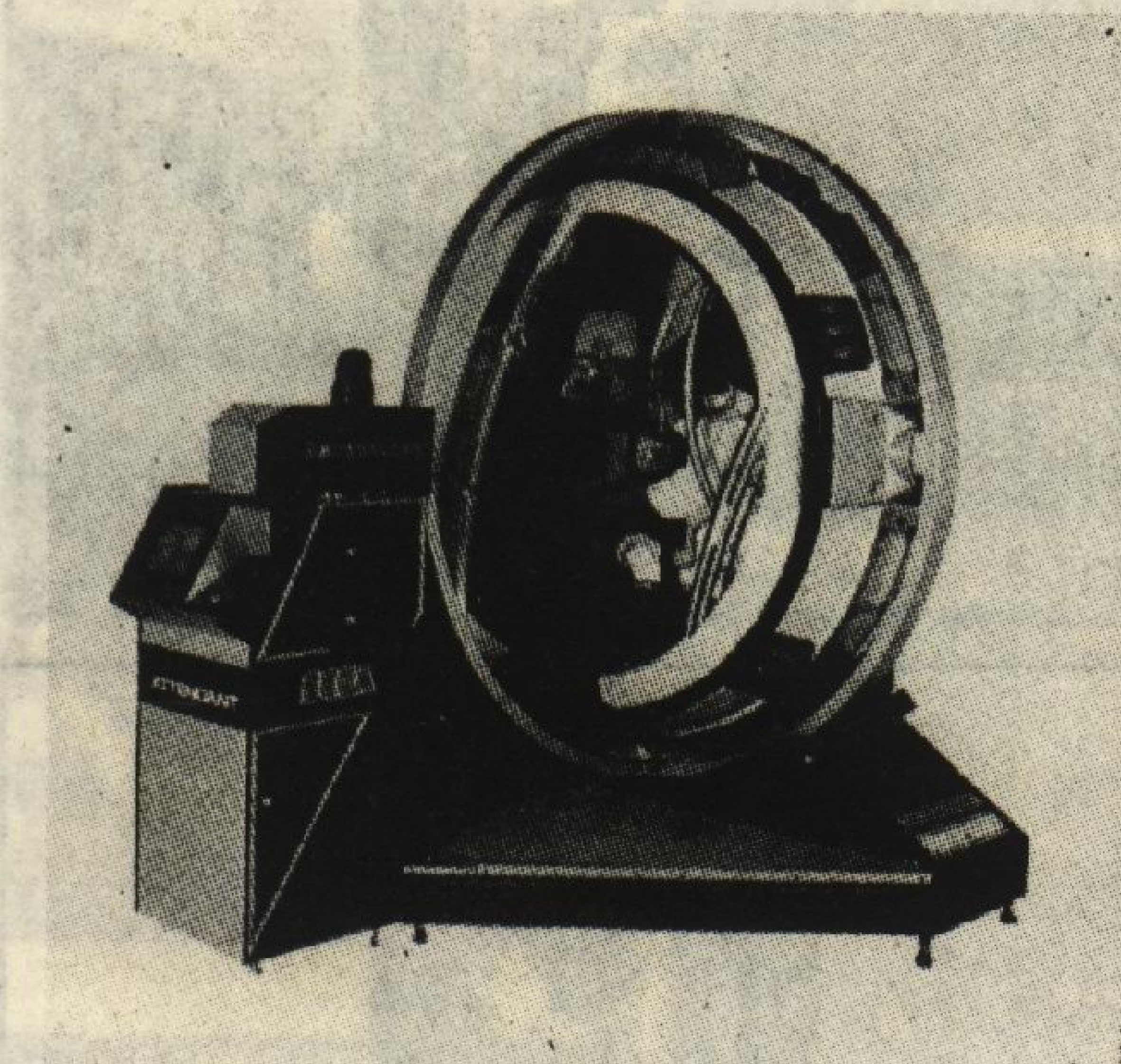
日本任天堂株式会社在4月22号发表声明，强调最近对香港超过70多间店铺发出警告信，这些店铺涉嫌售卖翻版GAME BOY游戏软件。任天堂要求这些店铺立即停止售卖侵犯版权的游戏盒带，否则将入禀高等法院作民事起诉，并申请法庭禁制令，禁止再有侵犯版板行为，并要求违法者支付堂费和作出赔偿。

任天堂的声明同时指出，按照他们调查所得，这类翻版软件占香港绝大部分市场，侵犯版权行为包括未经准许售卖与正版GAME BOY软件大致相同的假冒产品，更有在游戏卡盒上标有任天堂的注册商标。

SEGA GAME WORKS

“侏罗纪公园”电影导演斯匹尔伯格除了懂得拍电影以外，原来也懂得经营游乐场，而合作对象之一是日本世嘉公司。由世嘉、斯匹尔伯格占有投资的“梦工厂”和MAC公司共同组成一家新的名叫SEGA GAME WORKS的公司，计划在96年内在美国开设100个游乐场。而这个游乐场将在今年11月落成，位于西雅图。股份分配方面，世嘉公司占SEGA GAME WORKS的46%，而“梦工厂”和MAC则平均各占27%。这个消息最近由世嘉公司向外公布。

SEGA产品资讯



世嘉公司的大型模拟机，以飞机驾驶和空战作题材，名叫R–360。玩者坐于机舱之内，扣好安全带后驾驶战机由航空舰起飞，与敌机在海面上空战，继而回航，控制飞机降落于海面目标航空母航。机台在游戏进行中配合画面作出前后左右最大360° 的回旋和摇动，完全模拟在空中作战时飞机坐舱内驾驶员的身体感受，配合音响和画面，力求带给玩者置身其中的刺激。此机台在游戏进行进需要有专人管理，以策安全。

TAITO

这部由TAITO公司生产的“CINDERELLA MAGIC”(暂时译作：预知未来)并非单纯的算命机台，其实是结合了电子和电脑科技的产品，这种产品受到欢迎是日本市场近期的一种趋势。

玩者需要回答一些基础问题，影机台会利用电子合成相将人的脸像输入电脑，经数码处理以后，用电脑程式推算出玩者的各种变化以后的面相，例如，老了以后的样子，变化为异性后的样子等6种面相，再显示在荧光幕上，并且可以用彩色相纸作出，让玩者取走留作纪念。这的确是

TAITO



一部十分有趣的机台，整个设计意念十分新奇。与一般电脑算命机不同的是加入了数码仿真技术。如果二位玩者是不同性别，在机台通过电脑推算，还可以显示出他们结合后的生子 的面貌。这点相信最能吸引玩者，机台最多可以提供2个人同时进行。

SEGA

世嘉公司的“GUNBLADE NY”(译作：枪刃纽约)，是一款以武装直升机对抗恐怖分子的枪击游戏，这次玩者的角色不是飞行员，而是特殊空中强击部队中的狙击手。乘直升机剿灭敌人，面对更血腥的场面。

故事安排是各国元首在纽约市开会，武装分子包围了该市，并且挟持了各国元首和纽约市民作人质，而联和国直属特殊空中强击部队使用强劲的武装直升机GUN BLADE与恐怖分子作战，抢救人质和夺回纽约。

玩者使用的武器有小型机枪和机关炮…作战区域是纽约市区，有电脑瞄准系统，最特别之处是这个枪击游戏装上了人工智能，因此敌人的动作并不是固定的，所以玩者要有很强的判断力，注意成群结队的敌人和暗藏的敌人，这部多边型射击作品采用固定型的枪枝设计，而枪在发射时会发生震动，大有真实射击的感觉，而且游戏的特色之一是枪内的弹药没有限制，大可以放心疯狂扫射，而且在画面的汽油罐可以当作炸弹使用，使战斗场面更为激烈。游戏过程始终都十分惊险。可二人同时参加游戏，这款枪机可以说是一款突破性的产品。

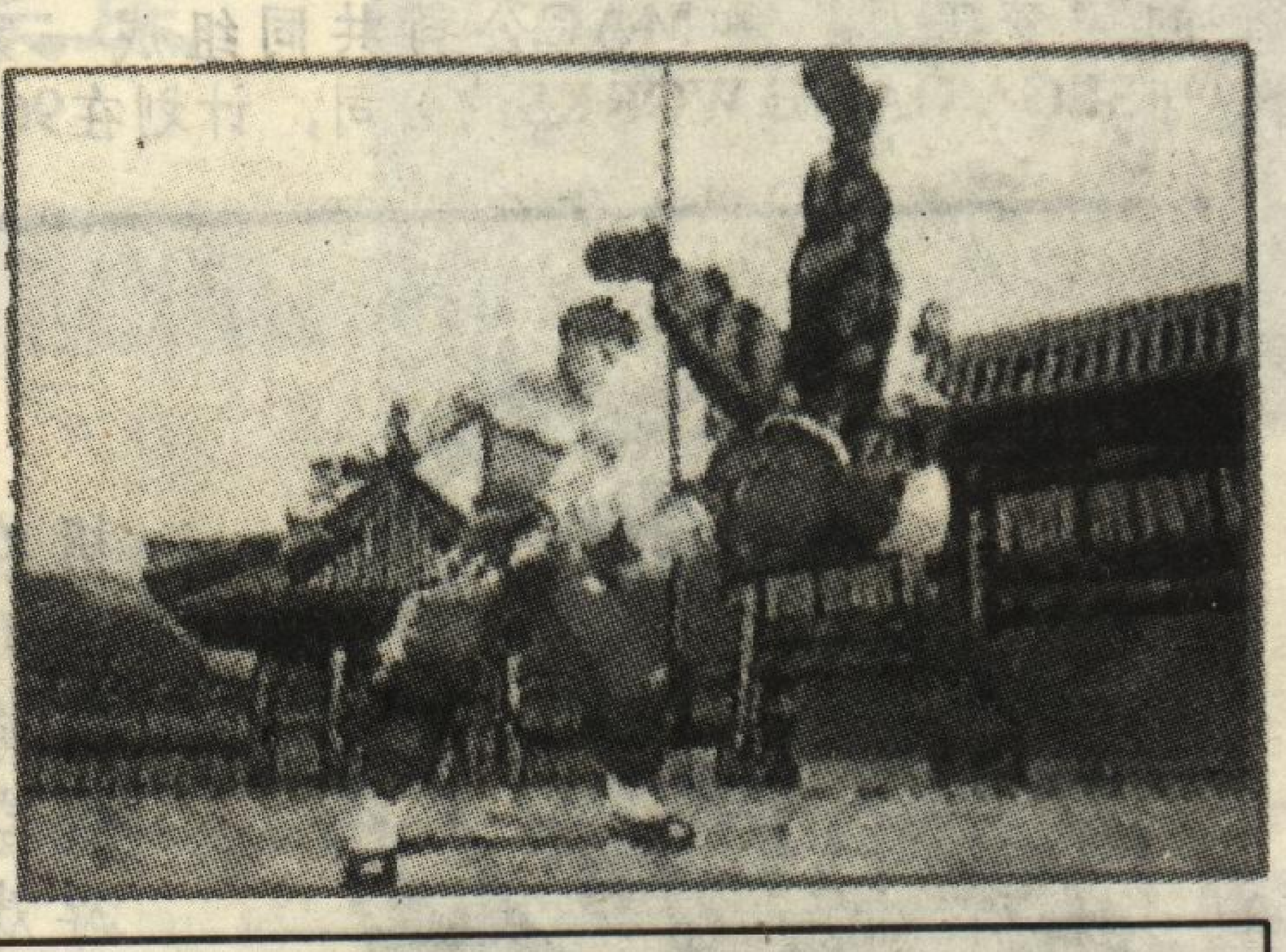
TECMO

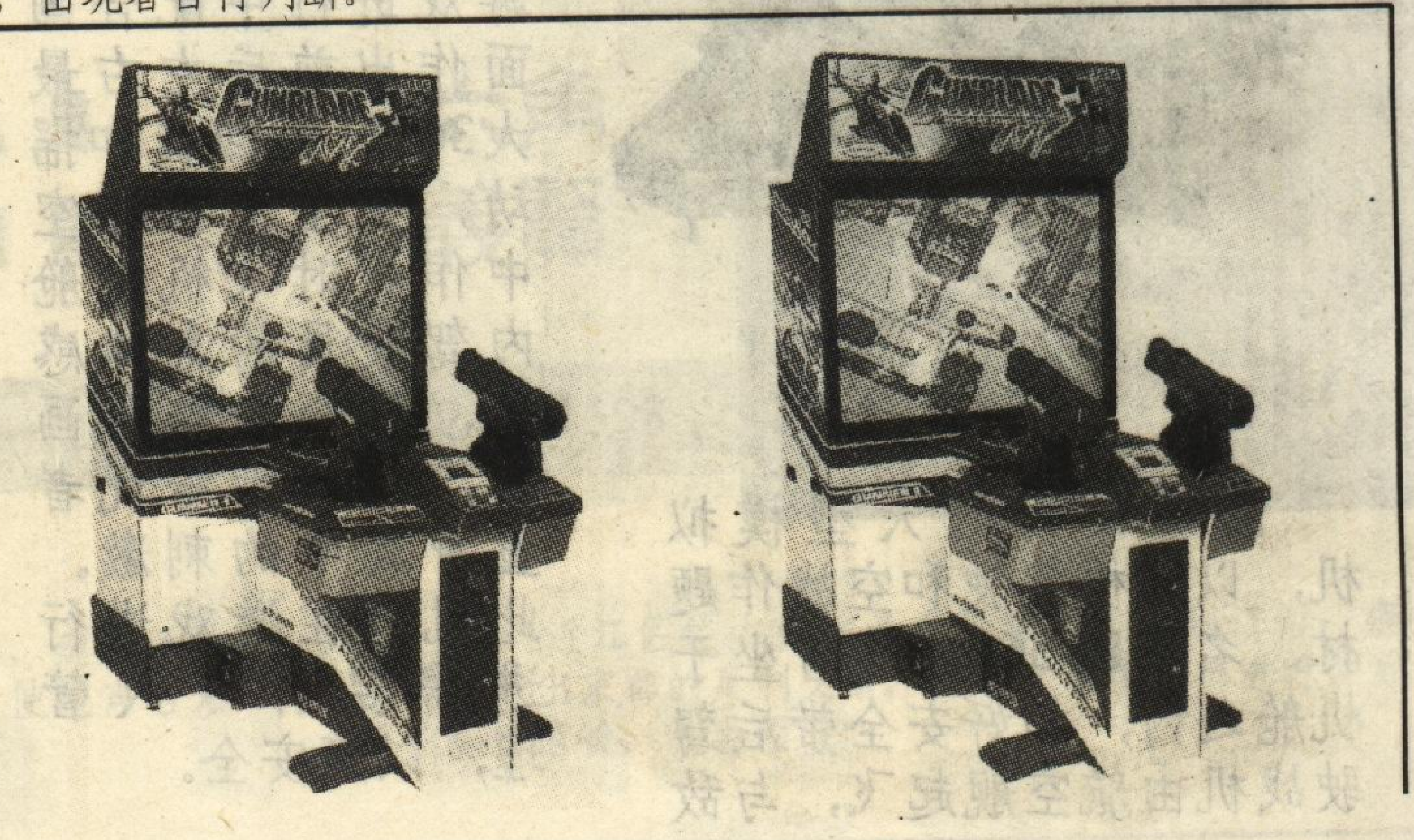


近年，在游戏机电脑板的创作上十分流行多边形格门游戏。由于这种游戏面世时间较短，所以参与开发的厂商仍不多，而日本TECMO亦是其中一家。



TECMO这次推出的格斗板叫“DEAD OR ALIVE”。直接了当的表现出激烈打斗的结果：生或者死。我们打算将这片板子译作“一赌生死”。控制方面用8方向控制杆和3个按纽，特别之处是TECMO这款打斗板的动作设计得到专为电影制作动作场面的日本动作会的协助。采用了一种叫作MOTTOW CAPTUKE的技术，先拍真人的动作，再以此为基础移植到机台上。另一种首次在游戏中使用的技术叫3D MOVIWO。这种技术能够令肌肉和女性的身体配合动作而摇动。人体肌肉纹理的处理更为逼真。招式之中有“抓”的新招式，较为特别。故事内容是打擂台争霸，到底是否一款打破常规的多边形格斗游戏，由玩者自行判断。





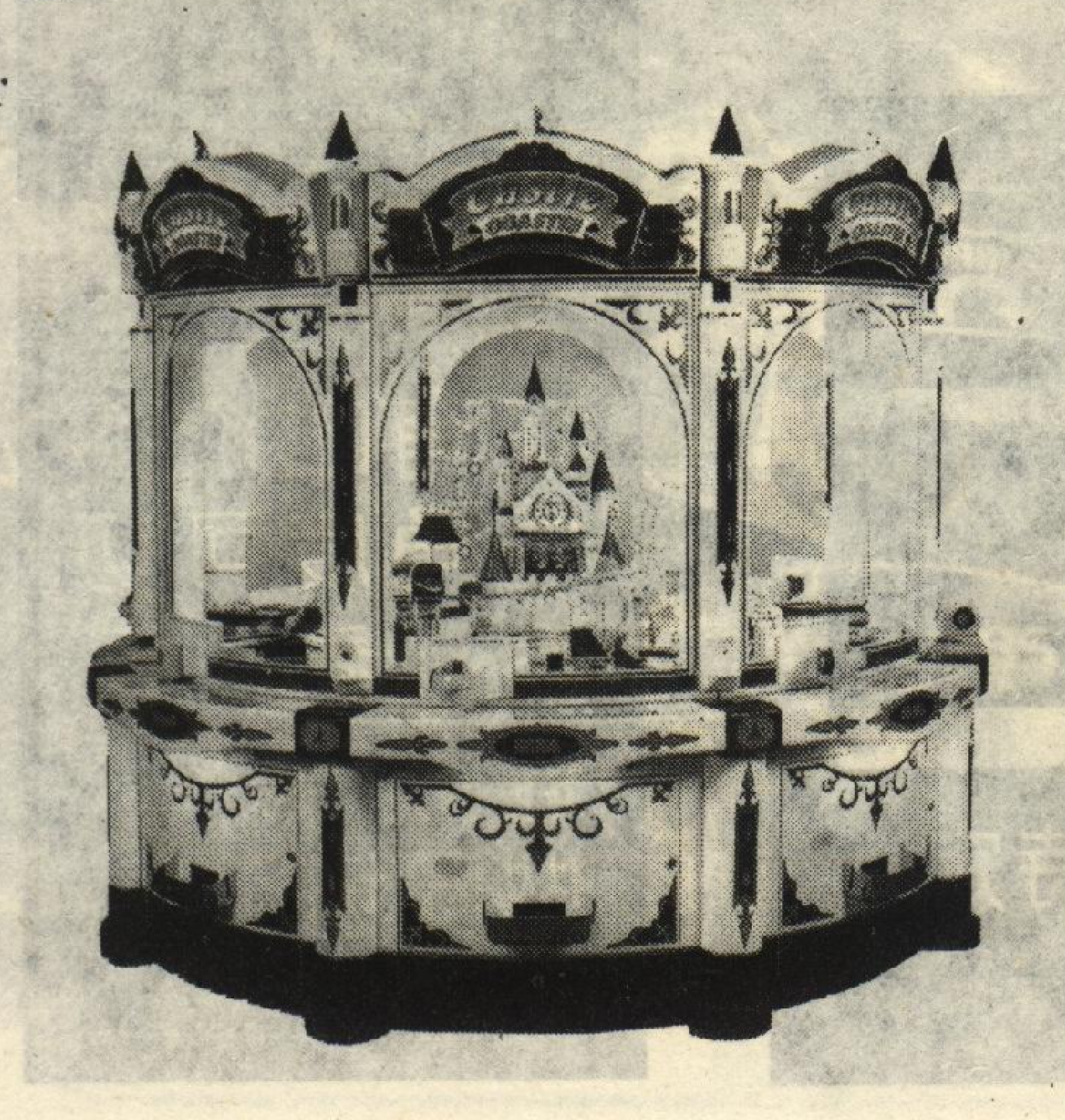
游戲天堂

由香港太古娱乐有限公司直接经营的游戏机场所“游戏天堂”位于尖沙咀区。因为代理商的原因，场所内装置有最新的电脑板和大型机台，例如世嘉公司的铁路追踪二代(RALLCHASE2)全香港只有几台，而在“游戏天堂”则可以尝试到这台3D画面设计，座位会配合画面摇动的射击型机台，其它电脑板和大型机台大都是日本厂家精心之作。对游戏机发烧友来讲，“游戏天堂”应当不会令他们失望。“游戏天堂”在7月底曾举行了一次别开生面的游戏机大赛，也配合成龙主演的一部影片作宣传。当天场面十分热闹。现场采访记者和围观市已过二百人。后来，某种原因，故没有举办公开比赛，而成龙则在赛车机台上大显身手



城堡搖錢樹

越来越复杂的摇钱树，一吨重以上的机身色香味皆全。还有城堡，自然价值不菲。日本世嘉产品，就算树上摇不到钱。你会不会考虑将这款集艺术和科技于一身的机台安装在场所作为装饰品。



COOL RIDER

经常提及世嘉公司共有研究开发部门第三部门的产品多次被提及。现在介绍一款由世嘉第一设计部门开发的机种是COOL RIDER，摩托车机台，玩法类似OUTRUNNER。共有8款电单车供玩者选择，有21个终点，此机变化多端，令人百玩不厌。这次世嘉在市场同时有最新的机车和摩托车，可谓一网打尽

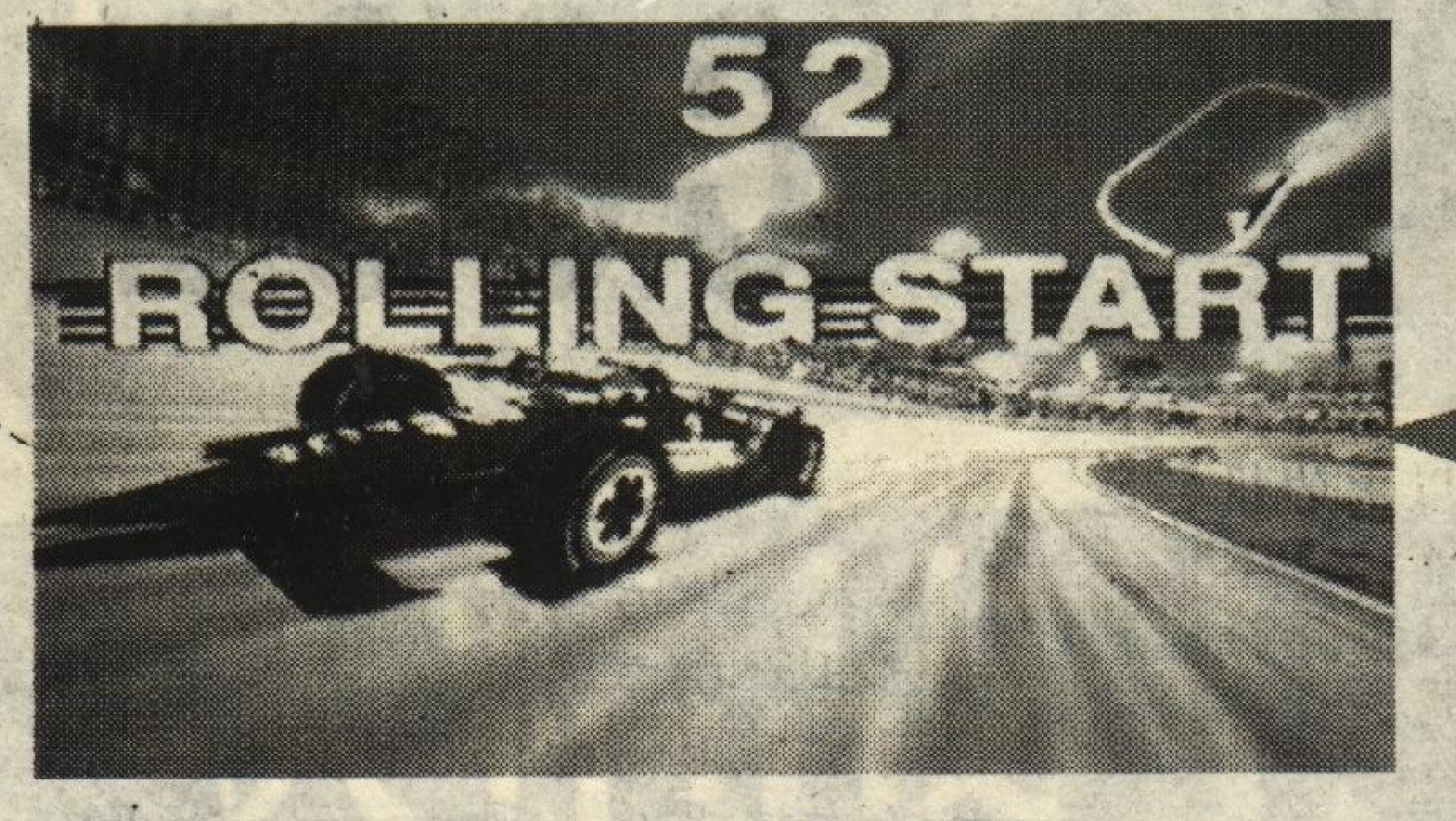


INDY 500



如果你自信有上佳的架驶技术，而又同时处身在一级方程式赛车的跑道上是否可以大展身手?

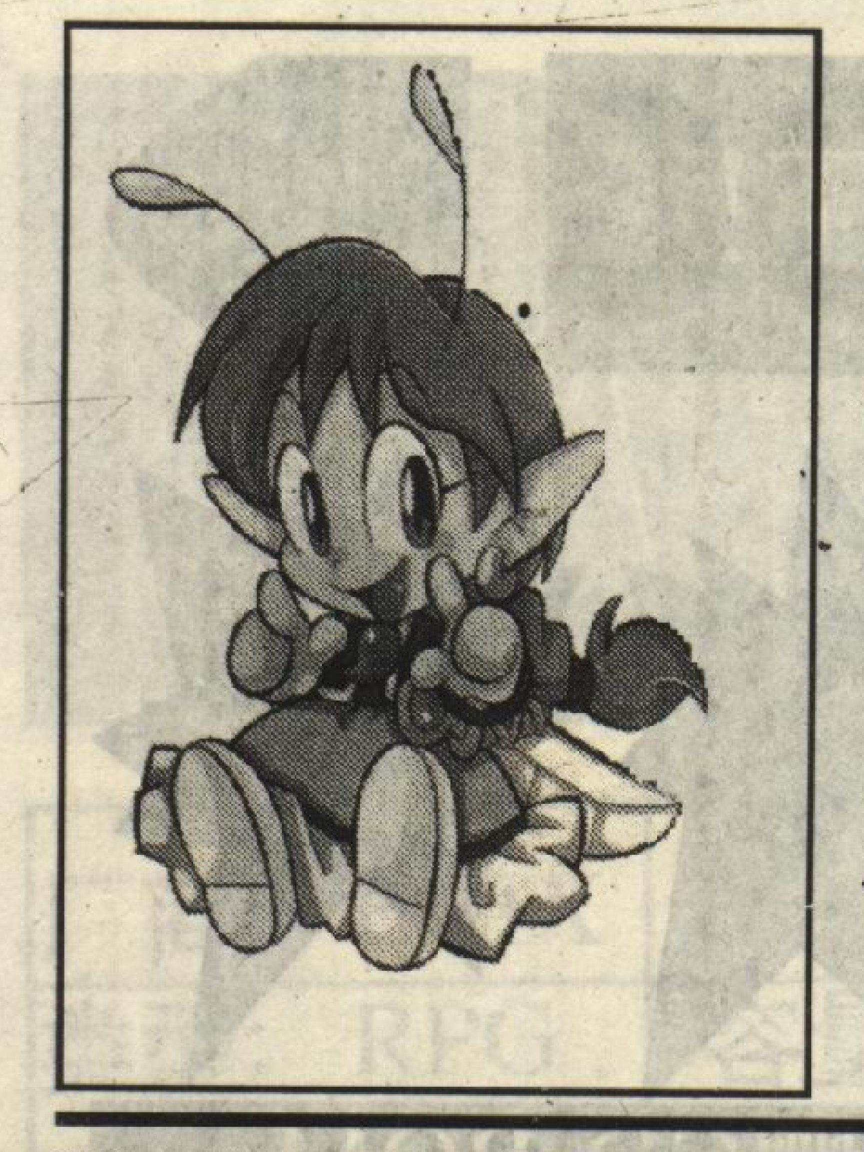
如果你自信有上佳的驾驶技术，而又同时处身于一级方程式赛车的跑道上，是否可以马上大展身手，享受到亡命飞车所带来的刺激?在此且慢，因为你还需要一部高性能的跑车，才能实现这个梦想。试想一下在时速高达400公里的情况下那种惊心动魄的赛车场面，今天你都可以在世嘉出品的最新跑车INDY 500中找到。这款世嘉公司的赛车将你置身于有四万观众的赛车场上。比赛赛道共有3条供玩者选择，赛车也可以选择自动排档或者手摇排档控制，立体画面，共有4个不同可切换角度观看，可连线至8人做同场比赛。当然，比赛胜出者需要在特定时间内完成赛事。世嘉的大型赛车机台一直给予买家强烈信心。这款INDY 500按现时日圆价格计算，出厂价大应是港币17万元左右，是否不应当等到有二手机台才做考虑，现时买入是否一项合理投资，相信买家会自己计算。



将你置身在有四万观众的跑道上

在有四个不同角度可切换观看，可连线至8人做同场比赛

比赛胜出者需要在特定时间内完成!!!



世嘉釣魚機台(二代)

在加勒比海钓鱼和在太平洋钓鱼有什么分别?你不必亲自前往也可知道，在世嘉的大型钓鱼机台你可以身临其境地体会一下个中滋味，除了闻不到海风气味，其他一应俱完。看来，如果游戏机开发商比较注重我们鼻子的功能，在游戏过程中能让机台散发出现场的滋味，那么，从视觉、触觉到味觉都可谓一并奉上了。“Sport FISHING”是机台的名字译作世嘉钓鱼二代。游戏胜负是在所定的时间内成功钓起鱼的总重量作计算。这部钓鱼机台也可以做二部连线比赛，比赛胜负也是以钓鱼的总重量最多作为胜利者。钓鱼这活动随着国内每个星期5个工作日更为流行。但在游戏机室钓鱼是否会受欢迎，仍是未知数。

选择一部适合的车辆
才能在比赛中取得佳绩



巔峰三代 RAVE RACER

NAMCO公司最新赛车机台RAVE RACERE面世，虽然在机台的英文命名上并没有采用直接译成巅峰三代。但在游戏机行业内部都已把这款赛车机台习惯上译成巅峰三代。三代与一、二代相比，在各方面均有所改进，但同时也保留了原有巅峰系列赛车路线。新增加了有在市区高速公路飞驰和山间道路上惊险的赛道。在客人选择机车时应当按照自己的驾驶技术，再配合赛道的特性，选择一部适合的车辆，才能在比赛中取得最佳成绩。机台自然可以连线作赛。机台在机械设计方面很成功，玩者可以感觉到车辆在道路上飞驰所带来的震动感，据我们知道，巅峰三代已有入口商进货，而且已开始在国内销售。



史克威爾的PS第一彈!3D格斗ACT!

TOBAL NO.1

行星格斗 NO.1



類型/3D格斗ACT 機種/PS 廠商/SQUARE 媒體CD-ROM

天下第一的豪快男兒!

傑奇·烏



技名	コマンド
弐風螺旋(にふうらせん)	上・上・上
弐風斬鉄(にふうざんてつ)	上・上・中
連天蹴(れんてんしゅう)	強上・上
連刀腿(れんとうたい)	下・中・中
鷹連蹴(ようれんきゃく)	しゃがんで上・中・中
疾掃腿(しっそうたい)	走って下
宙双腿(ちゅうそうたい)	→→中
宙転脚(ちゅうてんきゃく)	(←)中
虎開(こかい)	←中
霞落し(かすみおとし)	つかみ後(→)投げ
大外刈り(おおそとがり)	→(→)投げ
宙身羅落(ちゅうしんらいらく)	←(←)投げ
断頭落(だんとうらく)	相手の右側をつかんで投げ
背転倒(はいてんとう)	相手の後側をつかんで投げ

"TOBAL"是很特殊的格斗游戲，它在造型，技巧及系統上都不同于以往的3D對戰GAME，其出招攻略自然值得我們研究

△共通技

擒：RI+□

投：擒住后RI+□

壓制：擒住后→→

起身技：蹲(R1+↓)后再松開鍵

上段擊：△

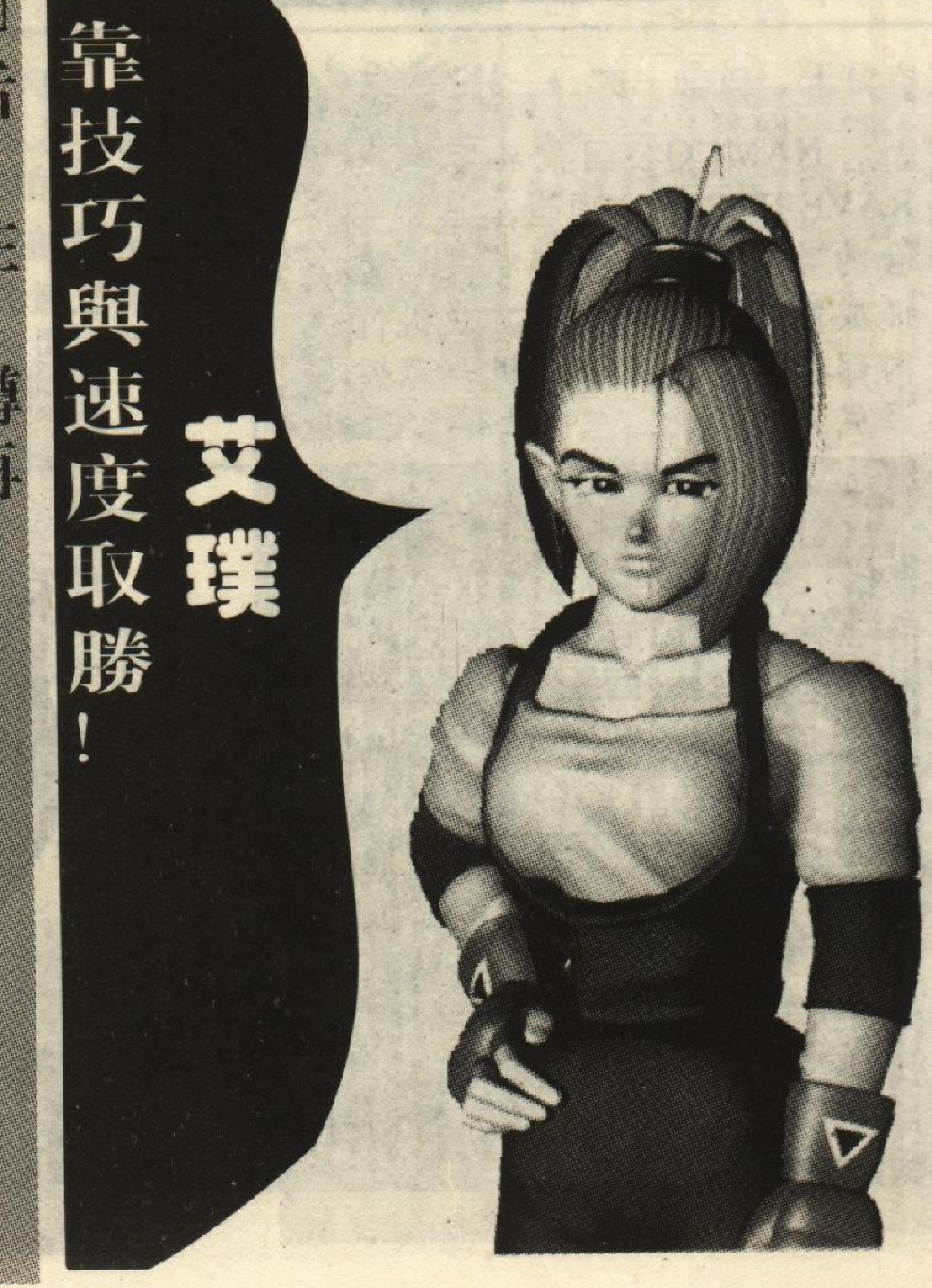
中段擊：□

下段擊：X

技名	コマンド
オーロラレイン	→・→中
オーロラソルト	←・中
スラントロー	→・→下
ウィンディ	上・中・中
ミスティックライトニング	下・中・中
デススパイラル	強上・下
エアリアル	→→上
ブラッディマリー	強上・中・下
車投げ(くるまなげ)	つかみ後(←)投げ
霞落し(かすみおとし)	つかみ後(→)投げ
朽木倒し(くちきたおし)	つかみ後、相手を押しながら投げ
ネックブリーカー	相手の右側をつかんで投げ
四方投げ(しほうなげ)	相手の左側をつかんで投げ
ジャーマンスープレックス	相手の後ろ側をつかんで投げ

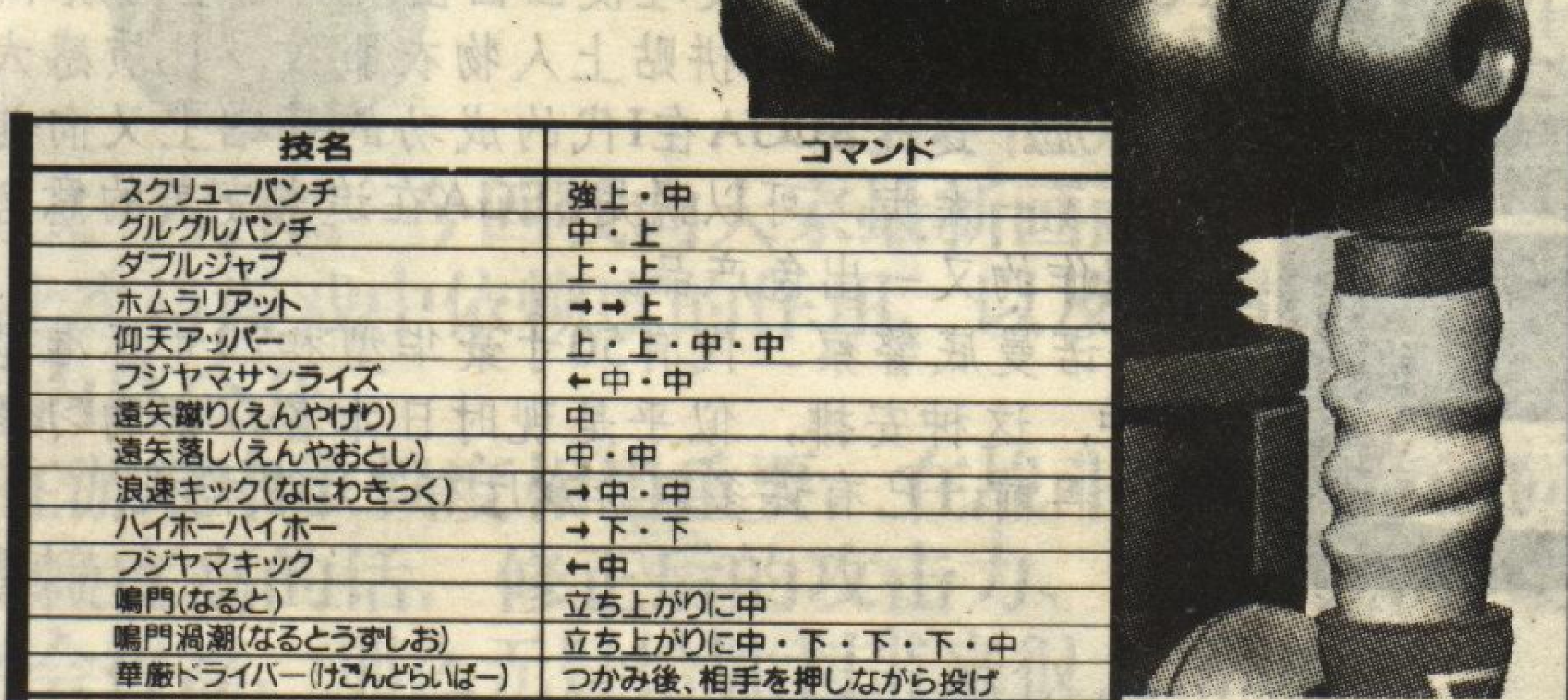
靠技巧與速度取勝!

艾璞





最强角色的候補! 霍姆

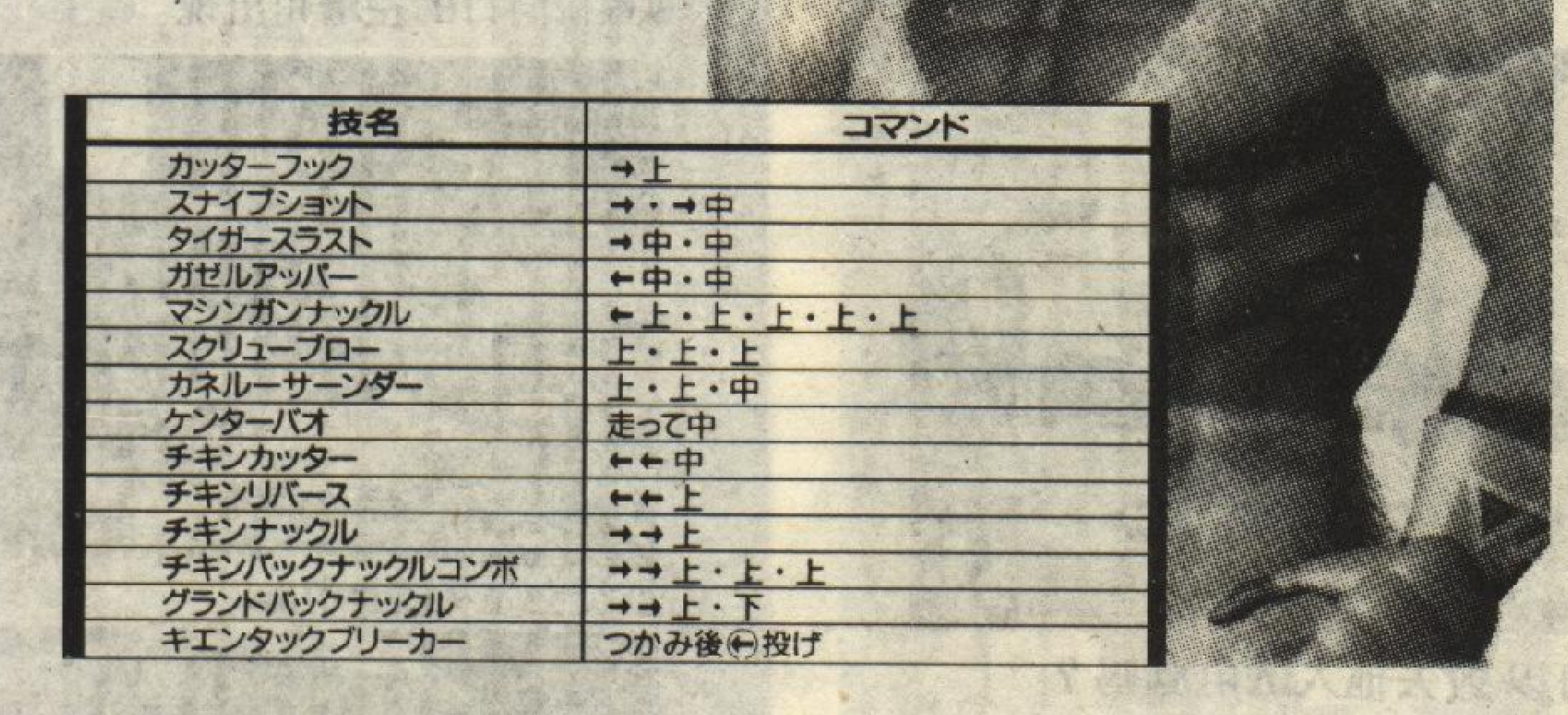


技名	コマンド
スクリューパンチ	強上・中
グルグルパンチ	中・上
ダブルジャブ	上・上
ホムラリアット	→→上
仰天アッパー	上・上・中・中
フジヤマサンライズ	←中・中
遠矢蹴り(えんやげり)	中
遠矢落し(えんやおとし)	中・中
浪速キック(なにわきっく)	→中・中
ハイホーハイホー	→下・下
フジヤマキック	←中
鳴門(なると)	立ち上がりに中
鳴門渦潮(なるとうずしお)	立ち上がりに中・下・下・下・中
華厳ドライバー(けごんどらいばー)	つかみ後、相手を押しながら投げ

能力平均的優秀戰士! 古林・卡茲

技名	コマンド
ライトブラスター	→中
ナショナルブラスト	→→中
ボディーブロー	←中
アッパーブロー	立ち上がりに中
カジュアルキック	→下もしくは走って下
ビッグベーン	→上
ロイヤルロールス	←・←中
ダブルハイキック	強上 上
トリプルハイキック	強上・上・上
クーパーキック	しゃがんで上
ロイヤルサマー	立ち上がりに←中
フロントスープレックス	G中
バスタードロップ	つかみ後(←)投げ
ネックフッキングスルー	→→(←)投げ

拳擊的達人! 奧萊姆斯

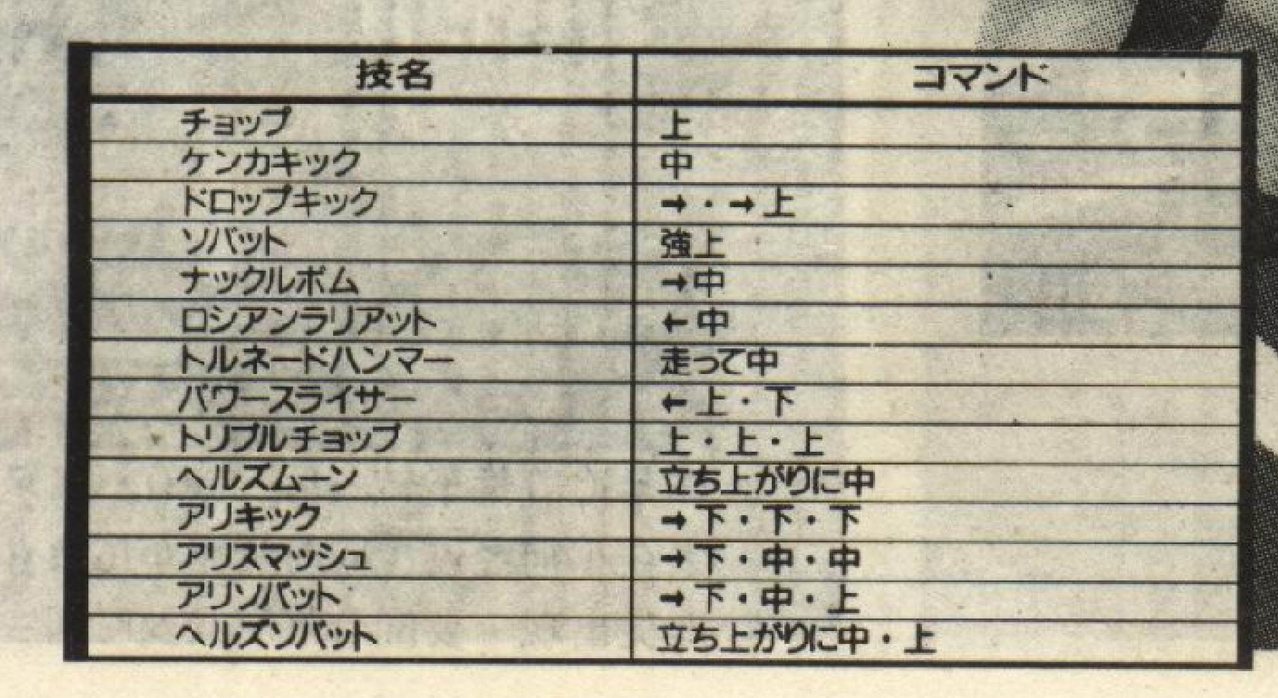


技名	コマンド
カッターフック	→上
スナイプショット	→・→中
タイガースラスト	→中・中
ガゼルアッパー	←中・中
マシンガンナックル	←上・上・上・上・上
スクリューブロー	上・上・上
カネルーサーンダー	上・上・中
ケンタ一バオ	走って中
チキンカッター	←←中
チキンリバース	←←上
チキンナックル	→→上
チキンバックナックルコンボ	→→上・上・上
グランドバックナックル	→→上・下
キエンタックブリーカー	つかみ後(←)投げ

善于捕捉對手的破綻! 菲依・普斯

技名	コマンド
崩撃(ほうげき)	←中
飛燕(ひえん)	→・→中・中
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	→→中・中・下
転身掃脚(てんしんそうきゃく)	←下・下
旋風脚(せんぷうきゃく)	しゃがんで上
包旋(ほうせん)	走りながら中
竜巻包旋脚(たつまきほうせんきゃく)	上・上・上
霞(かすみ)	→中
包這旋(ほうはいせん)	走りながら下
諸猛乱覇(しょもうらんぱ)	←上
表旋(おもてつむじ)	つかみ後(←)投げ
裏旋(うらつむじ)	つかみ後(→)投げ
谷落とし(たにおとし)	←(←)投げ
四空投げ(しくうなげ)	相手の左側をつかんで投げ

靠摔投技打垮對手! 瑪麗・依寵斯卡



技名	コマンド
チョップ	上
ケンカキック	中
ドロップキック	→・→上
ソバット	強上
ナックルボム	→中
ロシアンラリアット	←中
トルネードハンマー	走って中
パワースライサー	←上・下
トリプルチョップ	上・上・上
ヘルズムーン	立ち上がりに中
アリキック	→下・下・下
アリスマッシュ	→下・中・中
アリソバット	→下・中・上
ヘルズソバット	立ち上がりに中・上

狂暴的剛拳! 高卡・依魯

技名	コマンド
ロックバスター	←中
コンボロックバスター	上・中
フェイクロックバスター	上・中・上
ワイルドラッシュ	上・上・上
ダブルレフトハンマー	→中・中
マッドキック	上・下・上
ヘイトローラッシュ	上・下・下・下・上
ロッククラッシャー	立ち上がりに中
タイニーキック	上・中・下
ロッククラッシュダイブ	立ち上がりに中・中
ダークハンマー	→下・中・中
スプラッシュハンマー	→上・中・中
バッドヘッドバット	→→上・上・上
ボディリフト	相手の後ろ側をつかんで投げ

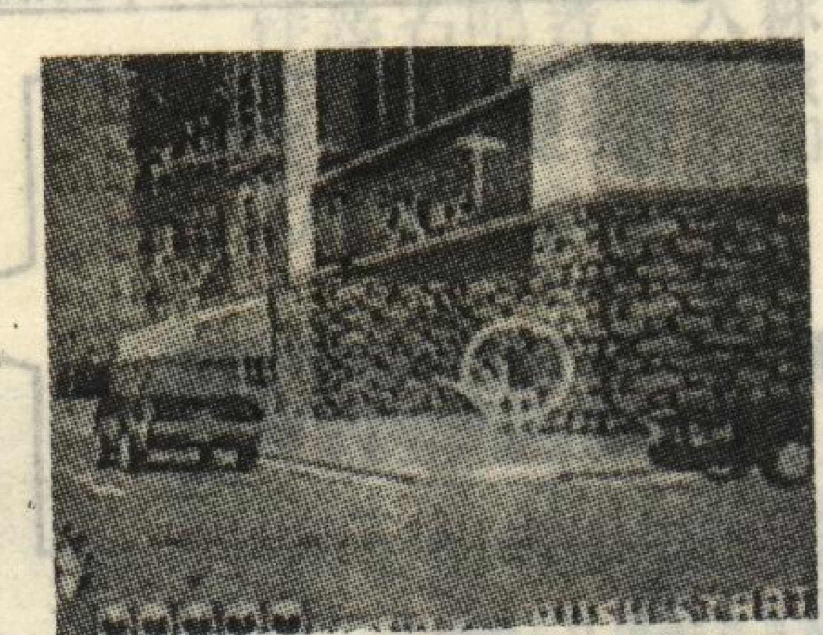


SEGA的枪机VIRTUA COPⅡ，在街机中译成"诺曼底警察二代，还是3D的画面设计，故事内容是在城市内中与犯罪组织的恐怖分子作战。新的诺曼底警察二代以每秒60格画面，(在技术上来讲应该是每秒可以演算30万个多边型)取代前一代的30格画面，令图像十分清晰和流畅生动。另外在人物造型方面，SEGA这次先使用足够的POLYGON(以电脑处理使画面出现多边型的效果)制作原型之后，再拼贴上人物衣服纹，让质感大为增加。这是SEGA在I代的成功的基础上又向前迈出了一大步，可以说是SEGA在追求完美的意念下制作的又一出色产品。

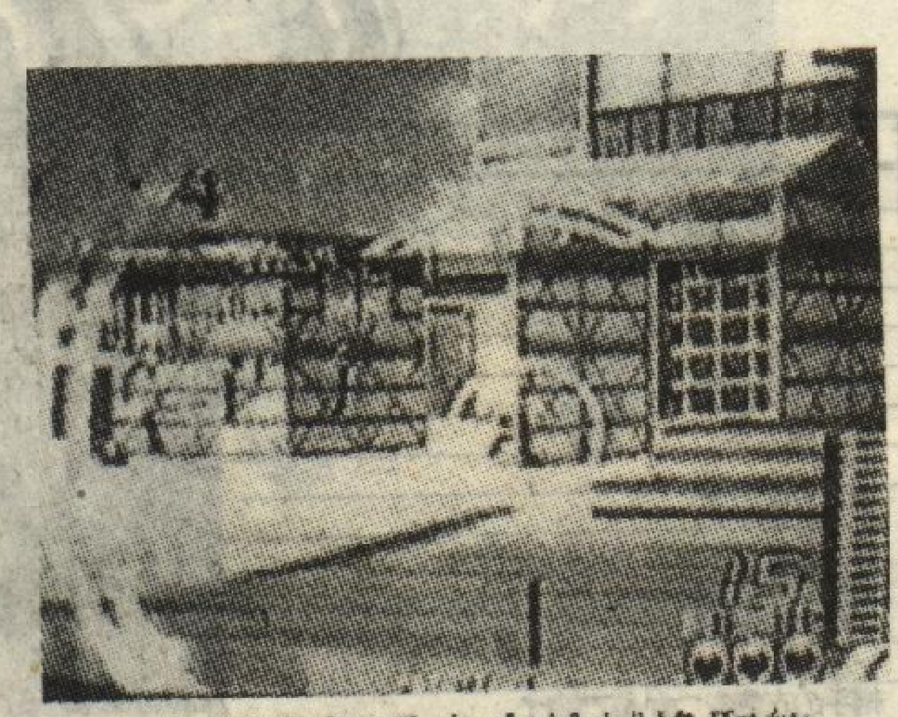
诺曼底警察二代有50寸豪华型和29寸标准型两种，这种安排，似乎是现时日本各厂家的习惯了。目前，已有许多家游戏厅有了这款枪机。

VIRTUA COP Ⅱ攻略

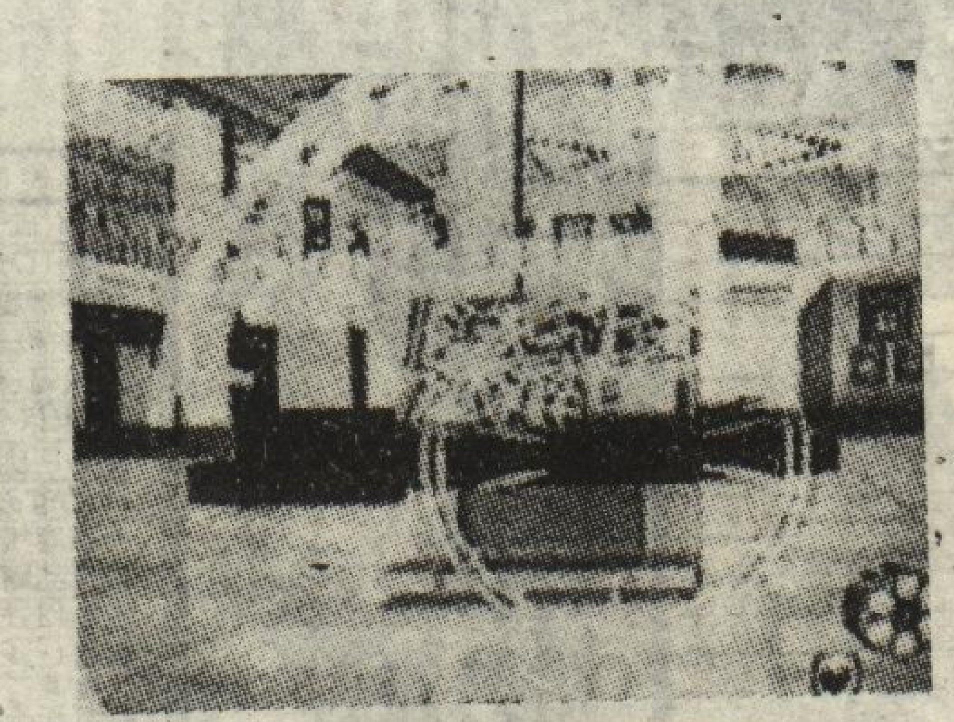
SEGA SHT ARC



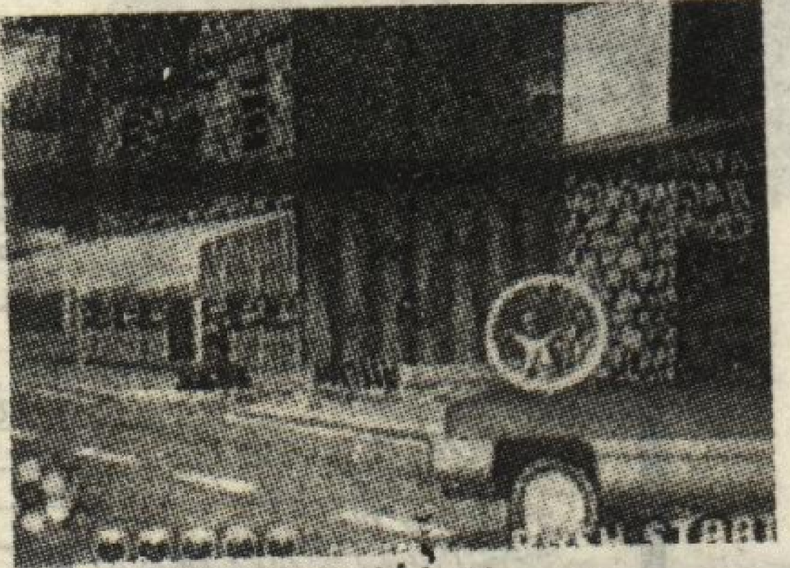
在货车从右冲出后，第一名匪徒便从银行门口的左墙角出现



不少东西毁坏后也有枪械换取的



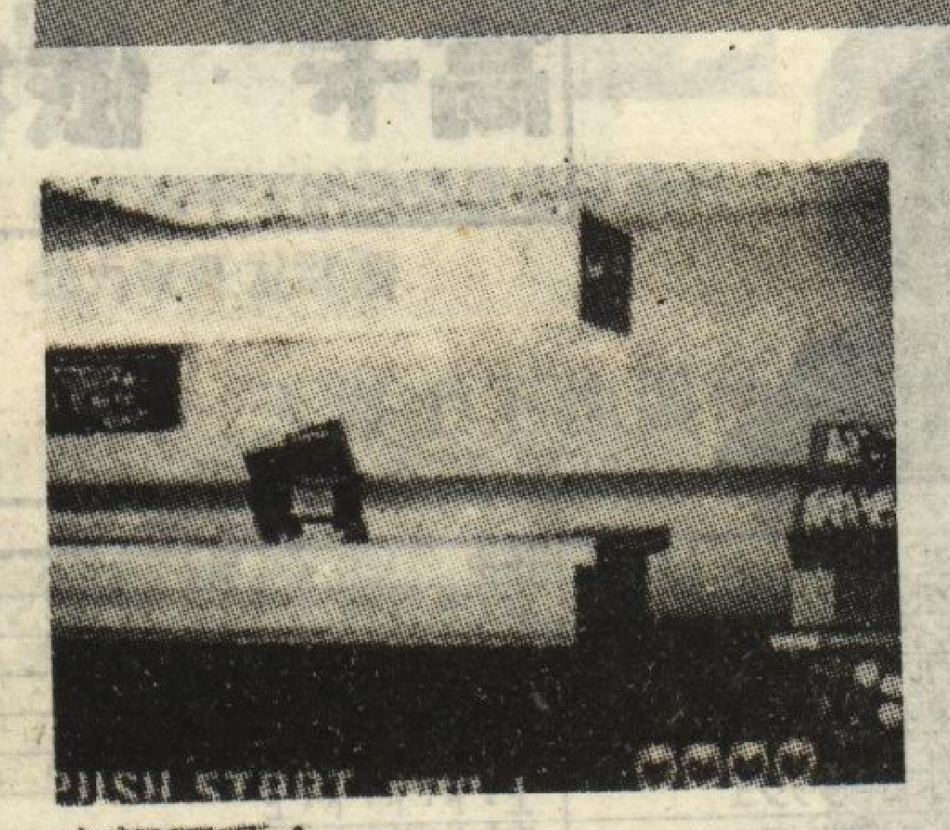
警察可以毁去他人的电脑吗？



匪徒会先从横巷中出现



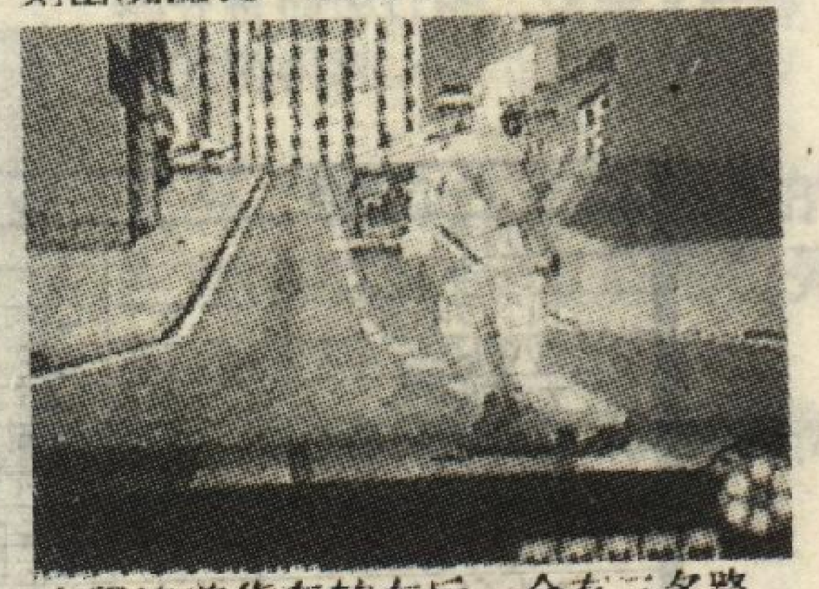
视点望回下层时可看到两名匪徒正逃跑，可立刻射之，但要小心左面会立刻出现匪徒，装满子弹为妙



电视压顶！



车也可射毁的



在紧追着货车转右后，会有三名路人在车前经过，同时货车车尾会有匪徒出现，要配合好空间及时间

由于是(VIRTUA COP(第2辑)，故基本上来说攻略技巧用上“VIRTUA COP”也行，但如着眼于系统上的转变，“VIRTUA COP2”可以利用技巧来主动降低难度。

游戏的最大转变便是目标以外的敌人增加了很多，而当中大部分均是于下轮攻击才出场的敌人，但如玩者做先制攻击便能主动改变下一轮的部分攻击。当中以第一级建筑物的窗户及第三级右手的大厦最为突出。故玩者在尽可能的情况下，应主动攻击一些“暂时”无辜的敌人。此外，游戏中不少可射下的物体如路牌、电视及油筒等物件也能用作广域攻击，当中以油筒的爆炸最便利。

游戏中可射击的东西实在太多了，如吊在天花板的灯、电视、电脑、电话及修路牌等都是非常好的东西，在攻击的空档中射击一下非常有趣。

另一方面，不少桌面上的东西如电脑、玻璃柜等物是会影响判定的。简单来说是敌人的掩护物，故尽可能也抽出空档将之处理，有时不触出妙。至于枪械方面，建议养成数子弹的习惯，基本上每次5枪便换子弹，以便有任何突变也起码有一颗作应急之用。

BIG CHASE

FILE —1

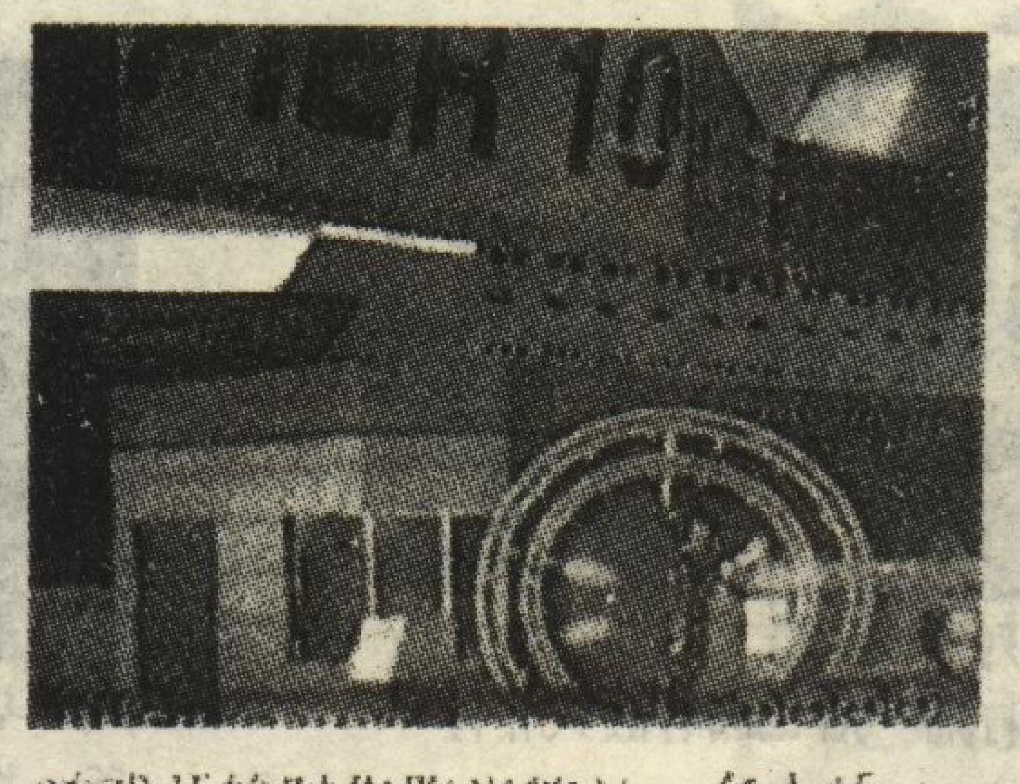
在初级，有攻略过“VIRTUA COP1”的读者不难处理，而在此级中由于有飞车场面，故在射击时有必要计算敌人移动的速度与距离，否则便会打错车中的其他目标。



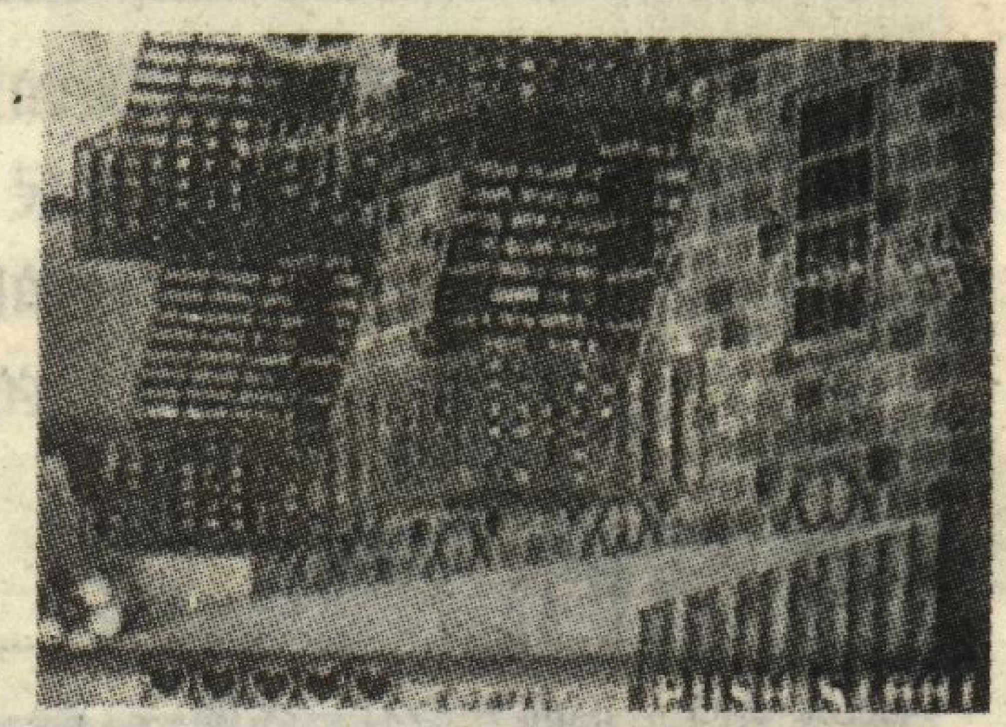
小心！在第六名匪徒出现后，人质会于右墙角出现，切勿射错



之后一男一女人质会与匪徒一起出现，此外男人质会逃跑



游戏开始时先跑出的是一名人质，之后才是匪徒，要看清楚再射



走火梯上共有三名匪徒，要在看到全身前击倒



十字路会有一私家车从右驶出，前座的是人质，后座的是匪徒，要速战速决

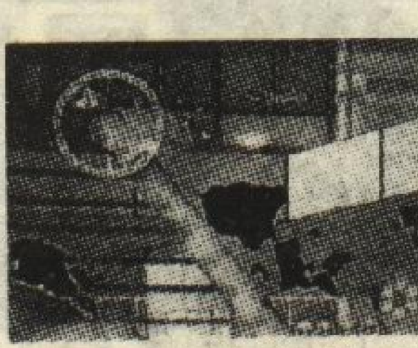


在直升机落下两人后玩者可射之，但之后正面会有一匪徒在水池扔手榴弹

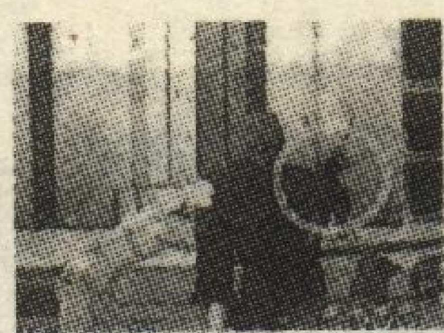
SNVE THG MAYOP

FILE —2

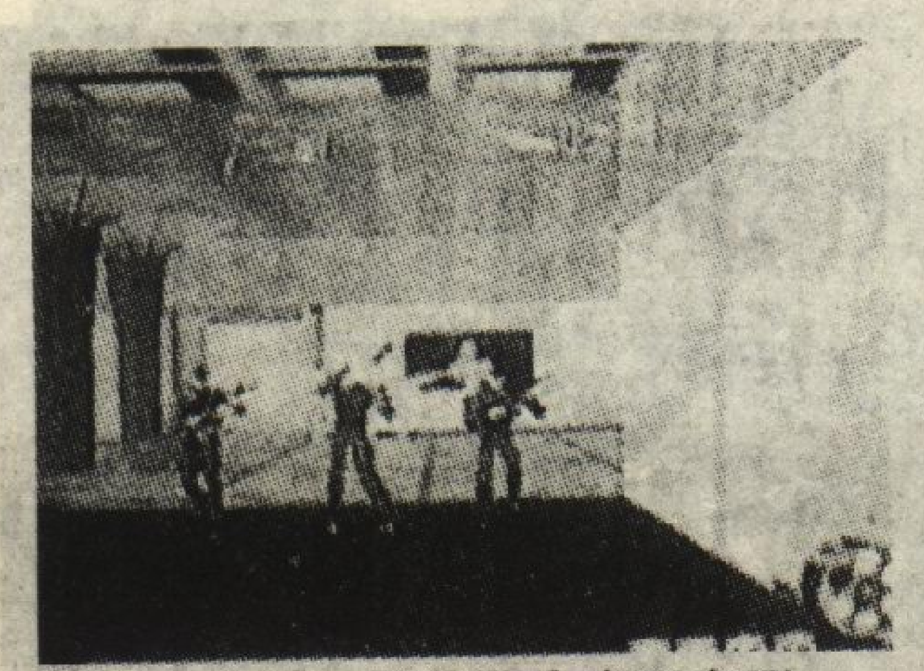
第二级可以说是整个游戏中最具花样的一级。初入大堂便能射毁电脑，但在难度方面已见加深，敌方人数增多及位置隐蔽，加上人质三番五次地大逃亡，乱走位难以叫人应付。此外一批批的敌人相继出现亦使玩者的应变能力要强，至于首领复数出现也十分有趣，不像以往的只是单打独斗。



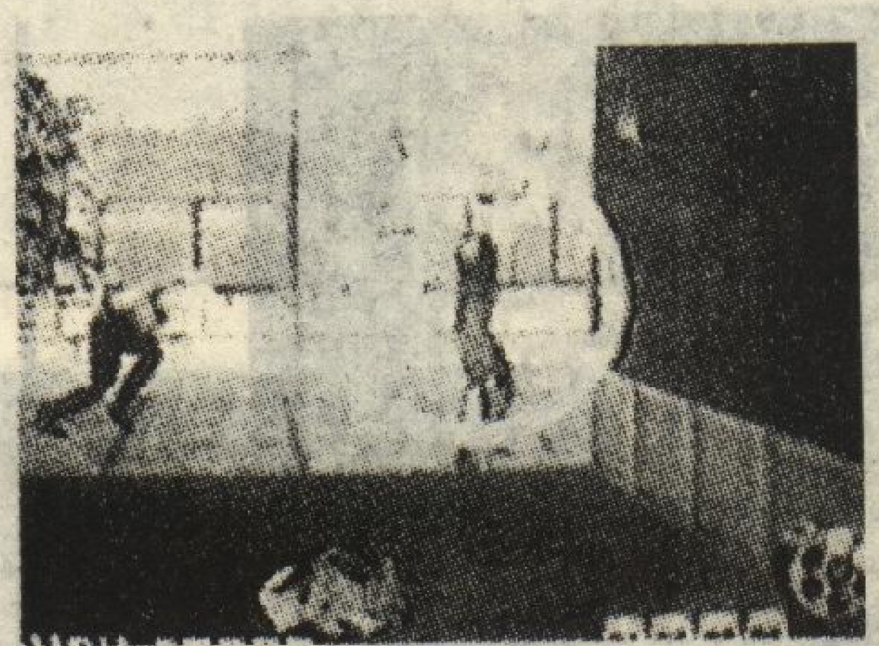
红色楼梯前会突然听到叫声，向望，首先出现的是人质，之后才匪徒



后会有两名人质先后从左面跑，要在他们与匪徒相遇前射掉徒，否则容易失误



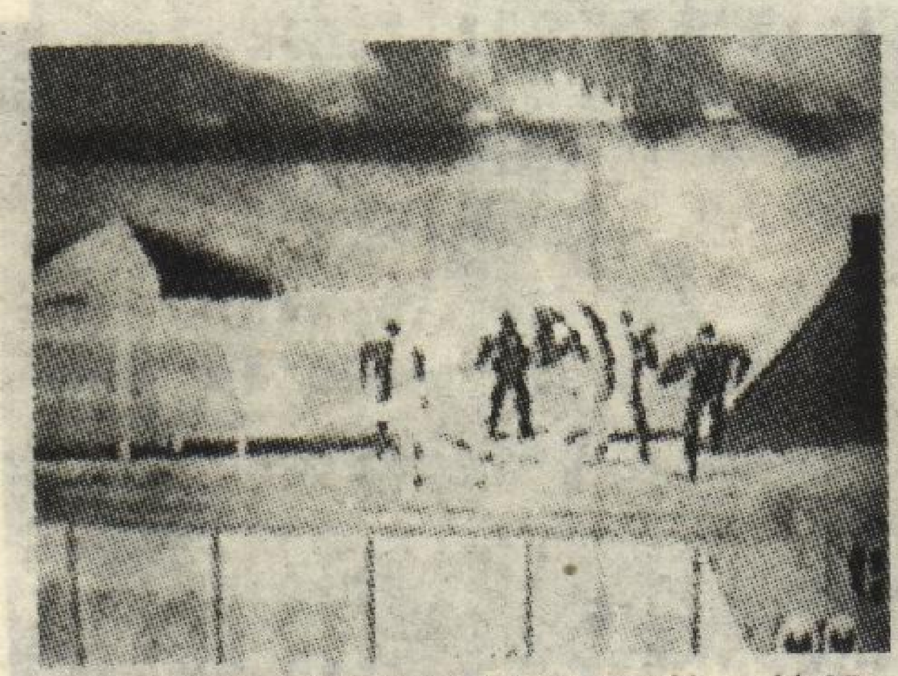
当冲入房时，正前方会有三名匪徒，处理次序是中左右，要快！



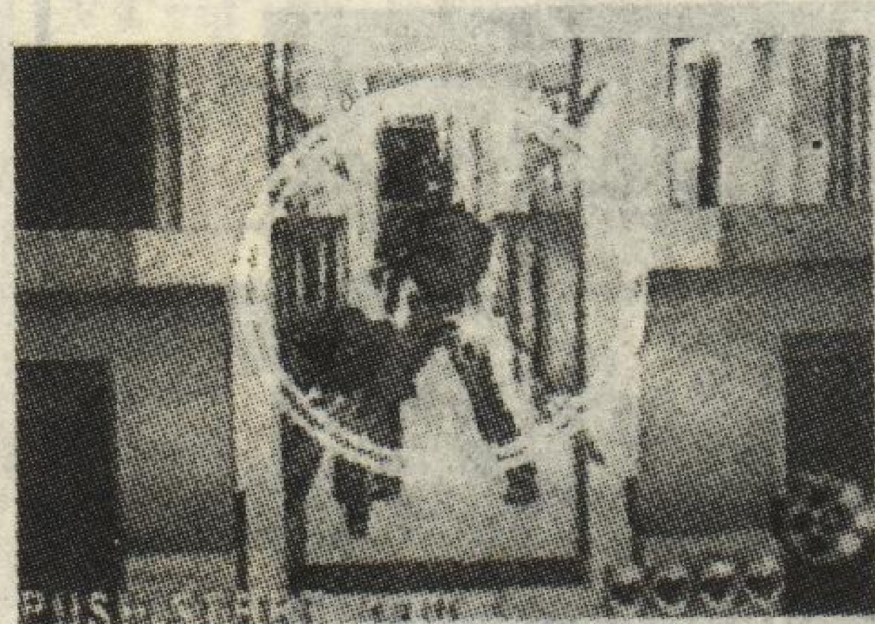
干掉三人后，要立刻射右面，因已有匪徒补位，此外一人质又于后方出现



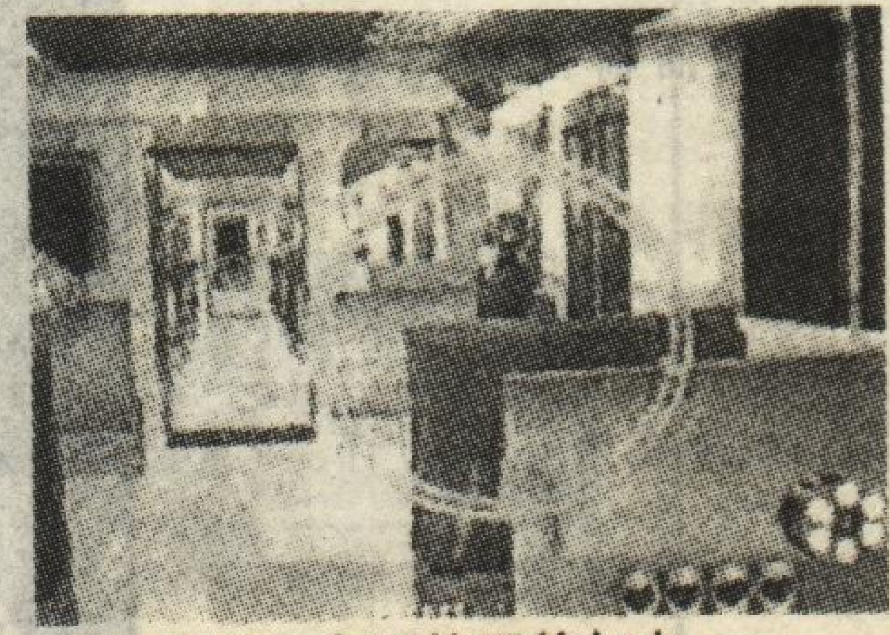
再冲入房后匪徒已埋伏在前面，要快速从右面射起



在泳池旁会有五人冲向玩者，处理次序是中左左右右，要快速



在车门后会有六名匪徒相继出现，位置是右、左、右、左、右



一轮击后，右面的匪徒与左面的人质会一起出现



在转身后会有一轮攻击，但要注意有一名人质在右面坐着，另一名在后方爬行。



登上另一列车车尾后，转身会有人质被追，要打前、后，因有敌人补位



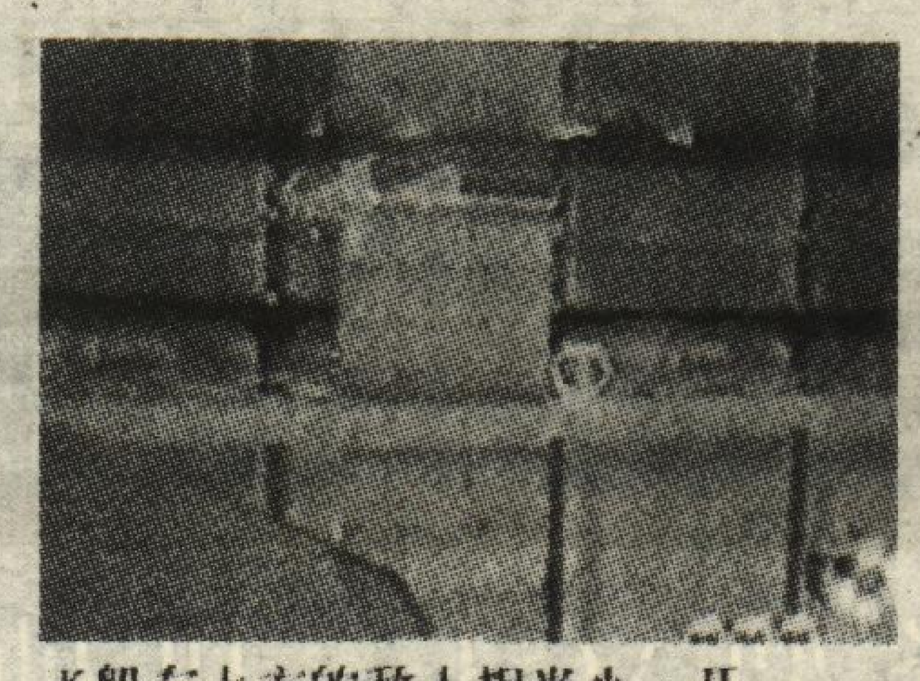
进入基地后，一进门便有匪徒举斧，故要有所预备

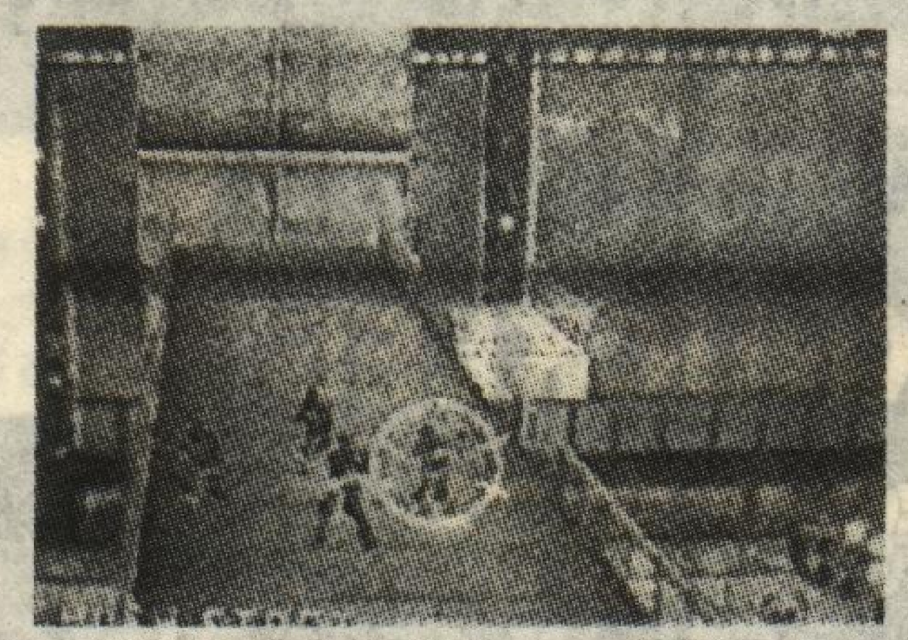
RAILINE SHOOTONT

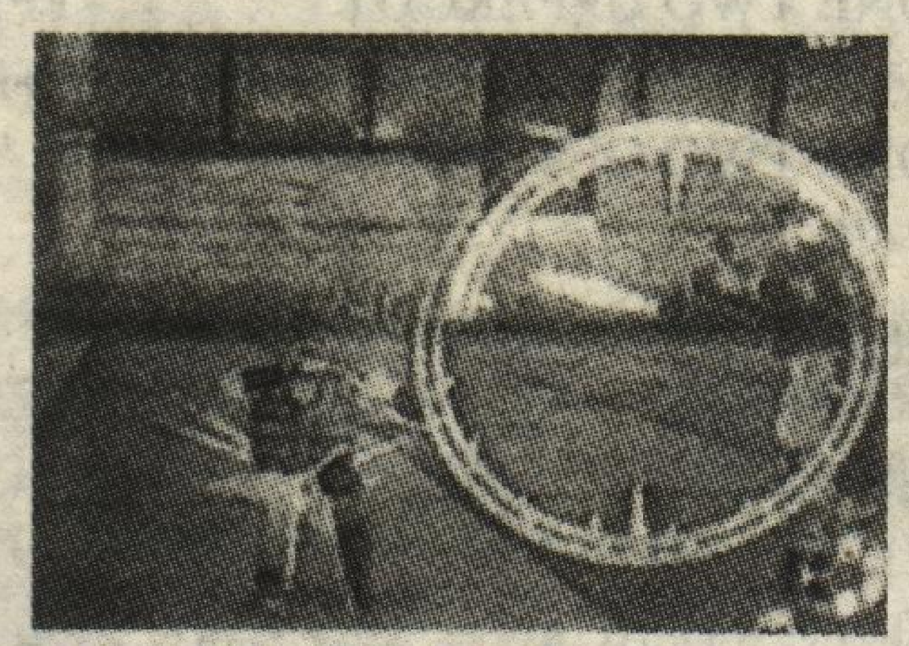
FILE —3

第三级基本上难度比第二级低，因为“人质陷阱”已渐渐失效，但取而代之的是超密度的攻击。此外，列车一般亦考验了玩者的组织能力，如遇上集体攻击则要立刻决定攻击次序。

此外，突入基地后也将真正考验玩者的分析能力及眼界，否则到看清楚目标后就已受到袭击。至于首领方面亦没有太大难度，只要手指能AUTO便能以ANTO FIRE全中，唯一要小心的是机械爆炸后，对方还会再进攻，而玩者必须射中头部才能过关。


飞船右上方的敌人相当小，开枪要快，一击即中


五名狙击手会从下攻上，先要由左至右处理前排三个，之后右至左干


攻入房后由于敌人众多，要以密集火力抗衡



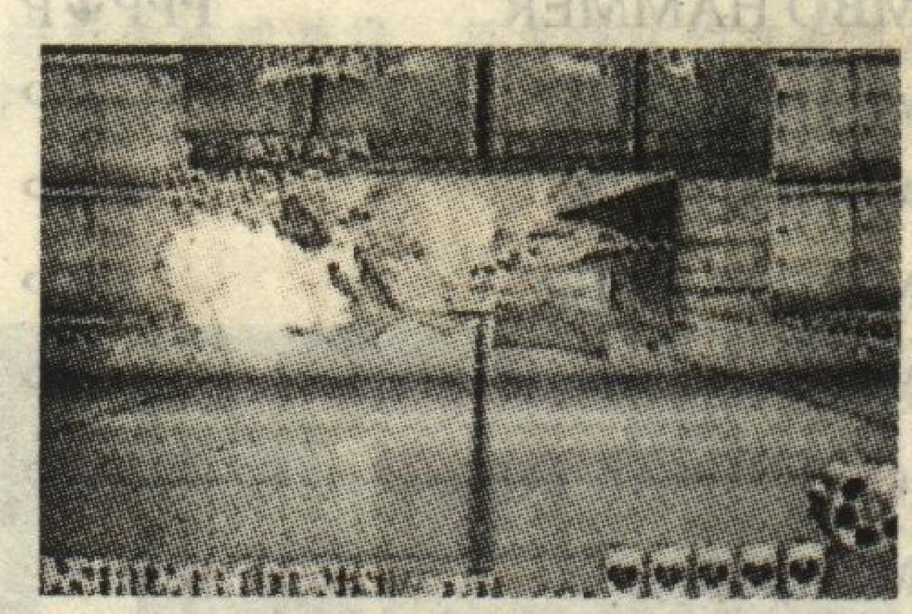
装甲爆炸后还未完结，要再快射司机的头

LAST STAGE

FILE —4

最后一级可以说是“牛仔游戏”，玩者只需和最后首领决斗便行。便要注意的是敌人的攻击密度实在太高，没有太多的机会作出全面进攻，而取胜的关键便是密集火力。


最后三人一排，可由右扫至左


刚开始首领会立刻作先制攻击，射出追击炮



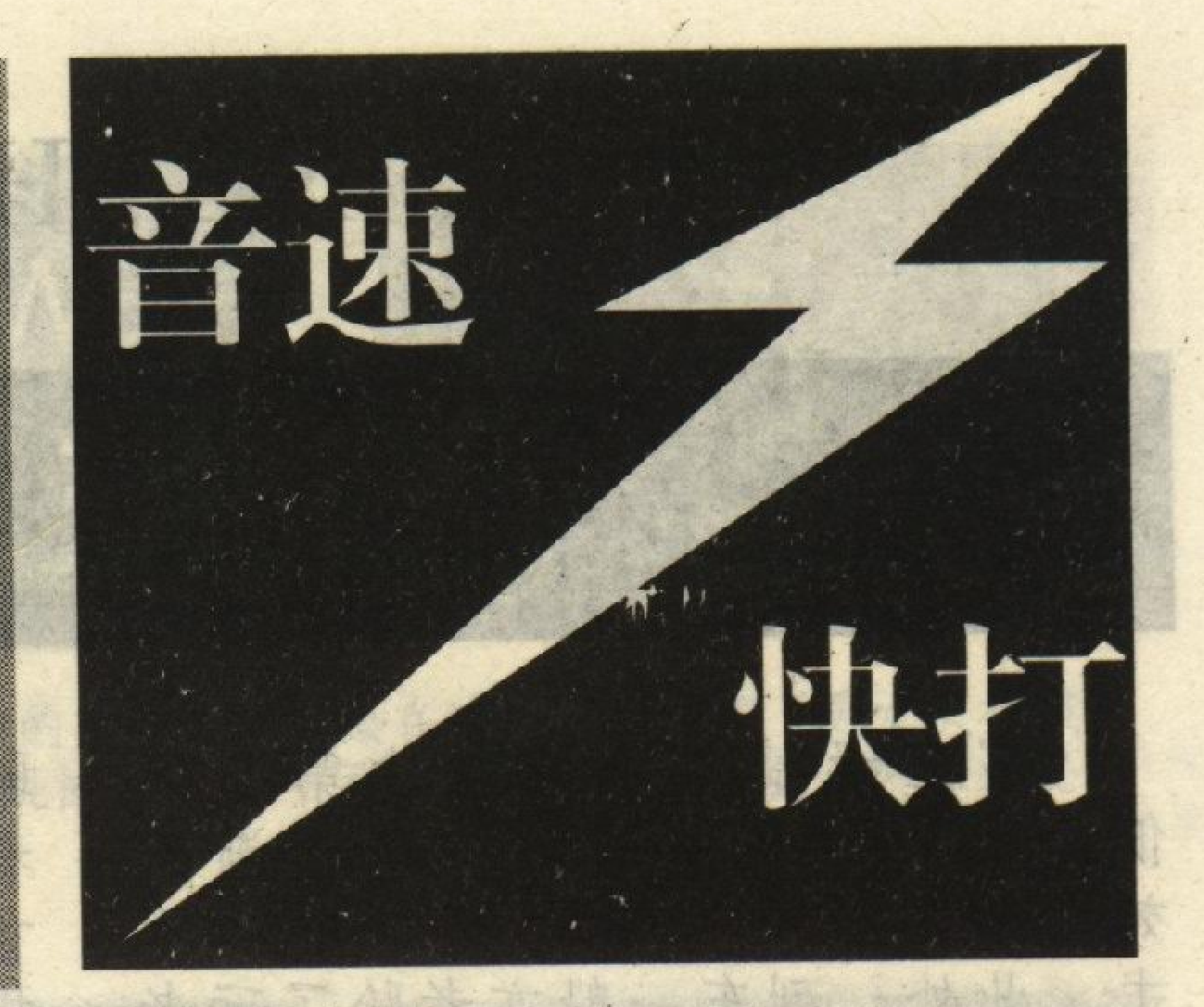
以一人之力实在艰辛至极



终于爆机了！

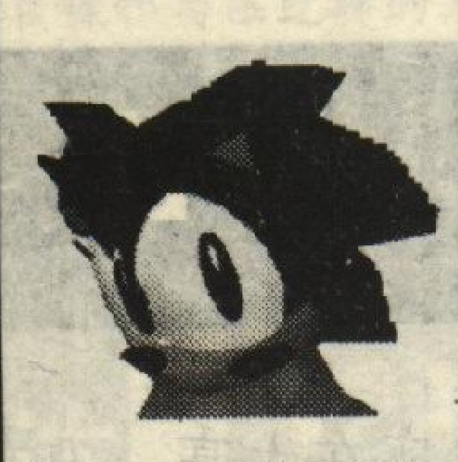
音速小子格斗大對決

类型ACT　机种ARC　厂商SEGA

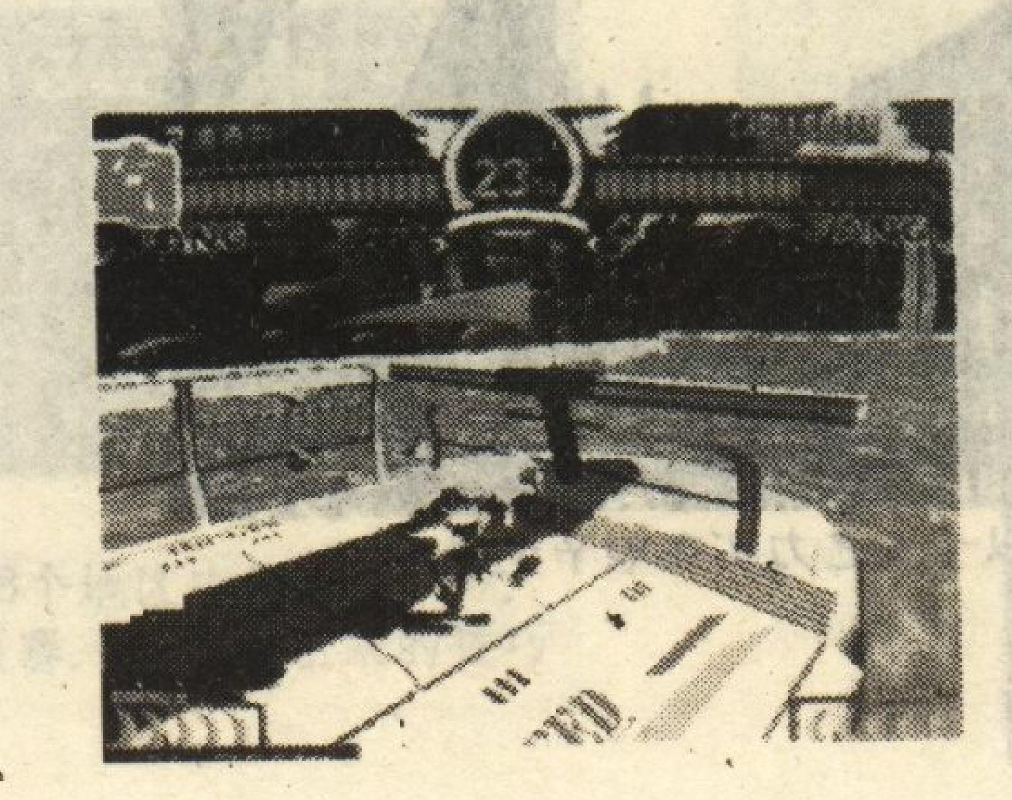


SONIC THE FIGHTERS

AMY 艾米



HAMMER ATTACK	P
DONBLE HAMMER	PP
TRIPLE HAMMER	PPP
COMBO HAMMER	PPP↓P
SP1/V HAMMER	→P
HEAD SLIDIIVS	→→P
HAMMER UPPER	↘P
COMBO HAMMER SP1/V	↘P→P
MAGICAL HAMMER	↓P
HAMMER投掷	↓↘→P
头上注意	↑B↓P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
回转KICK	↘K
回转DONBLE KICK	↘KK
转转KICK	↘KKK
HIP ATTACK	→→K
马KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背贴墙壁←K
马飞	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
望向那一边	近身←↘↓↘→P+B
足踏	近身↓↓K+B
回转	近身P+K+B
回避HAMMER	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避HAMMER DIVE	P+K+B↑P
踏着	敌人DOWN↓K
HEAD SLIDING	DASH中P
HIP ATTACK	DASH中K
背向HAMMER	背向敌人P
HIP ATTACK	背向敌人K
HOP HAMMER	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
HAMMER DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR PUNCH	↑空中P
AIR HAMMER	↑着地前一刹P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL HAMMER	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
16t	HYPER MOOE中↑↓P
软弱PUNCH	变小时P

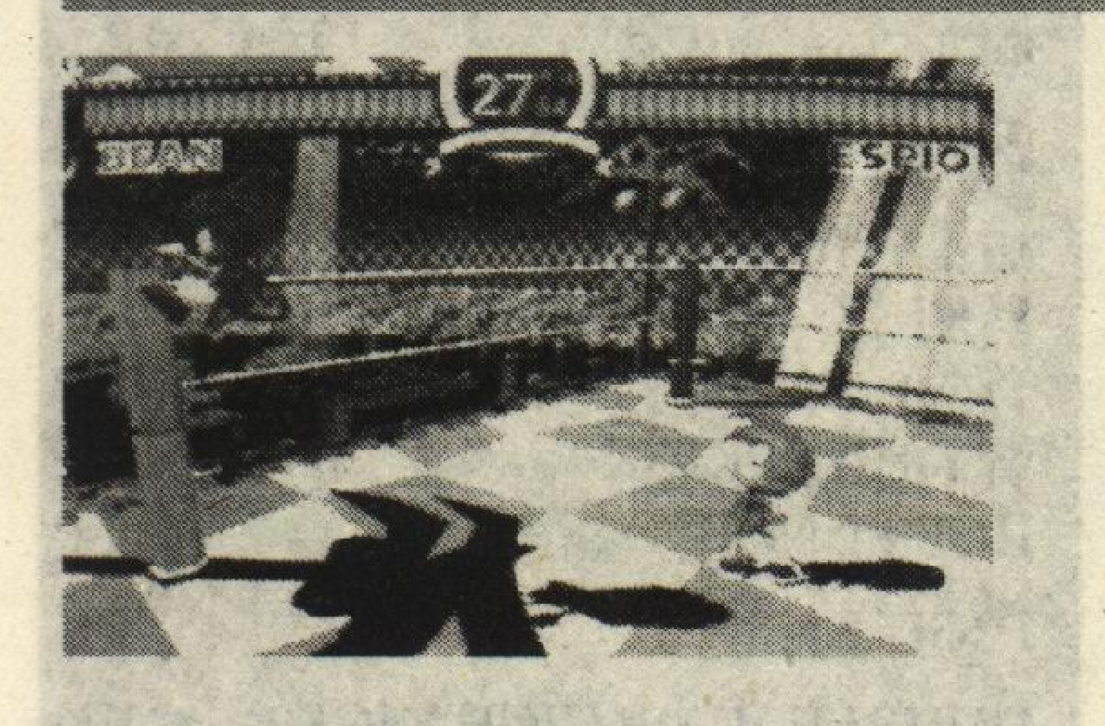


KNUCKLES 納古鲁茲



JAB	P
PUNCHKICK	PK
JAB STRAIGHT	PP
ONE TWO UPPERCUT	PPP
JAB GET BEHIIVD	P近身P+K+B
ONE TWO GET BEHIND	PP近身P+K+B
剪刀PUNCH	→P
头突	→→P
UPPERCUT	↘P
RISI/VG UPPER	↘↘P
SPIIV ATTACK	↓P
转转PUNCK	←↙↓↘→P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIDLE SIDE KICK	↘KKK
马KICK	→→K
KNUCKLE GLIDER	P+K
滚升KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背贴墙壁←K
SHADOW PUNCH	近身P+B
SHADOW PUNCH SECOND	近身P+BP

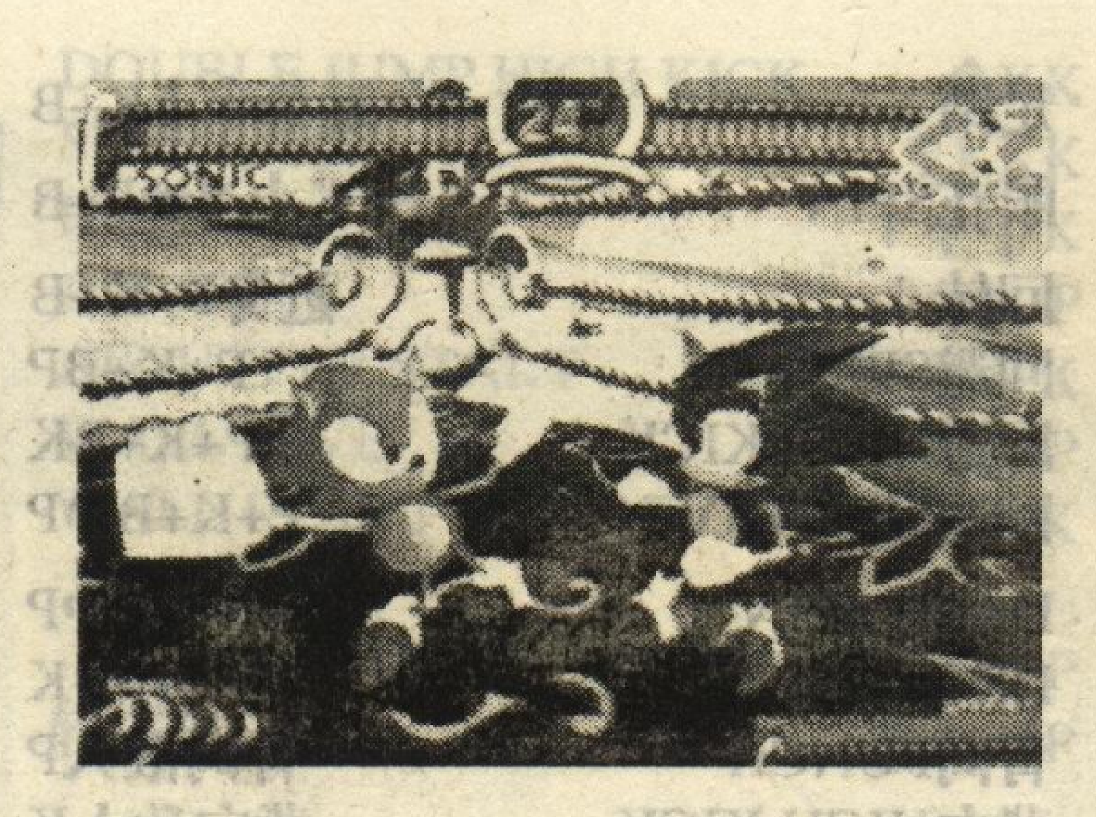
KNUCKLE SPECIAL	近身P+BPP
武器取得	近身↓P+B
尾踏	近身↓↓K+P
回转	近身P+K+B
回避PUNCH	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避BODY DIVE	P+K+B↑P
踏着	敌人DOWN↑K
猛推	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敌人P
背向HICK KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DONBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIK HYPER START	↑空中P+K
WALL SPIN	在墙上P
WALL STAMP	在墙上P
HYPER UPPER	HYPER MODE中→↑→P
HYPER DOUBLE UPPER	HYPER MODE中→↓↘PP
软弱PUNCH	变小时P



BEAN 畢恩



BARK KWVOH	P
ONE TWO PUNCH	PP
ONE TWO投	PP近身P
ONE TWO GUNCH	PP↓P
剪刀PUNCH	→P
2次剪刀PUNCH	→PP
3次剪刀PUNCH	→PPP



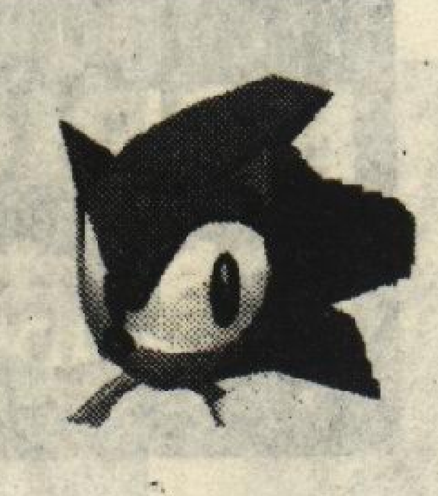
LOW PUNCH	→P
LOW FOKK	→PP
GUAKDEIATTACK	←P
溃烂PUNCH	↓P
溃烂GUN	↓PP
BAKK UPPER	↘P
SIT PUNCH	↘↘P
BARK ELBOW	←→P
BARK ELBOW COMBO	←→PP
要害KICK	K
大车轮PUNCH	P+K
HYPER START	←P+K
BARRIR步行	→→P+K+B
样例	近身P+B
鼻尖攻击	近身←→←→P+B
BARK STRIKE	近身↘↘P+B
头部投	近身→↓P+B
头寒GUN BUN	近身↓↓P+B
GIANT SWING	近身←↙↓↘→P+B
回转	近身P+K+B
回避PUNCH	P+K+BP
回避要害KICK	P+K+BK
回避飞跳	P+K+B↑P
踏着	敌人DOWN↓K
猛推	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敌人P
背向HIGH KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HOP KICK	↑K
HOP KICK	↑空中K
双手HAMMER DIVE	↑P
HIP DIVE	↑K
AIR HAMMER	↑空中P
拳冒落	↑下降中P
AIR RICK	↑空中K
WALL双手HAMMER	在墙上P
WALL HIP	在墙上K
大车轮DASH	HYPER MODE中P+K
软弱PUNCH	变小时P

ESPIO 艾斯皮歐

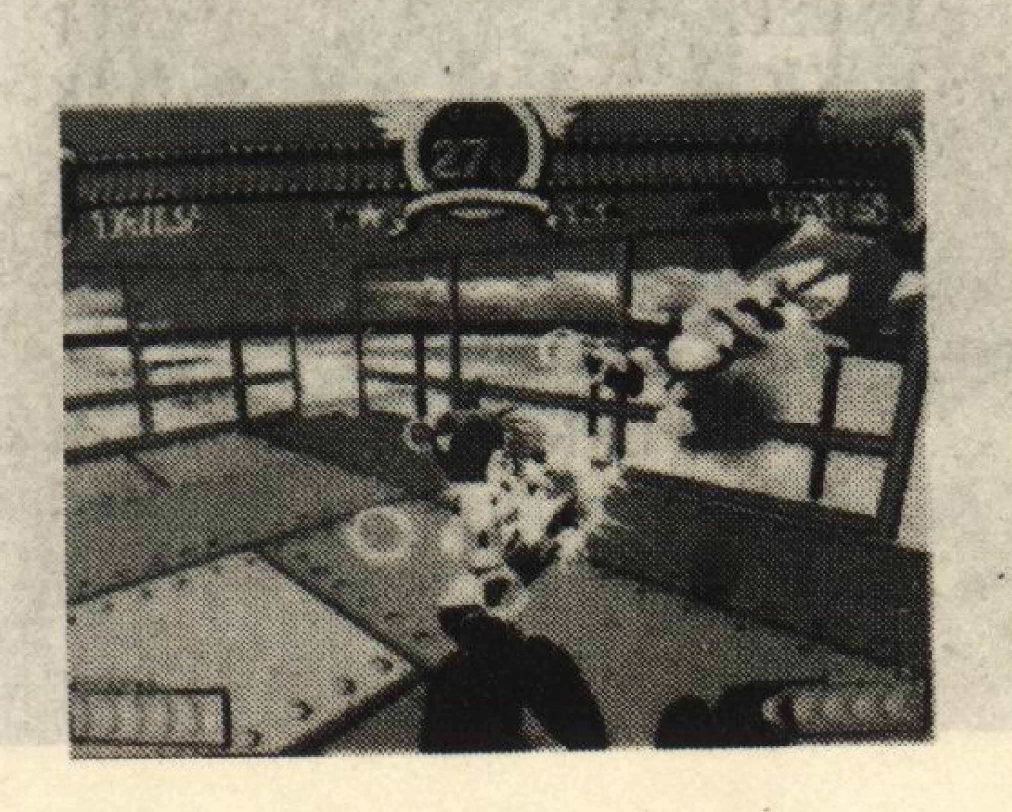


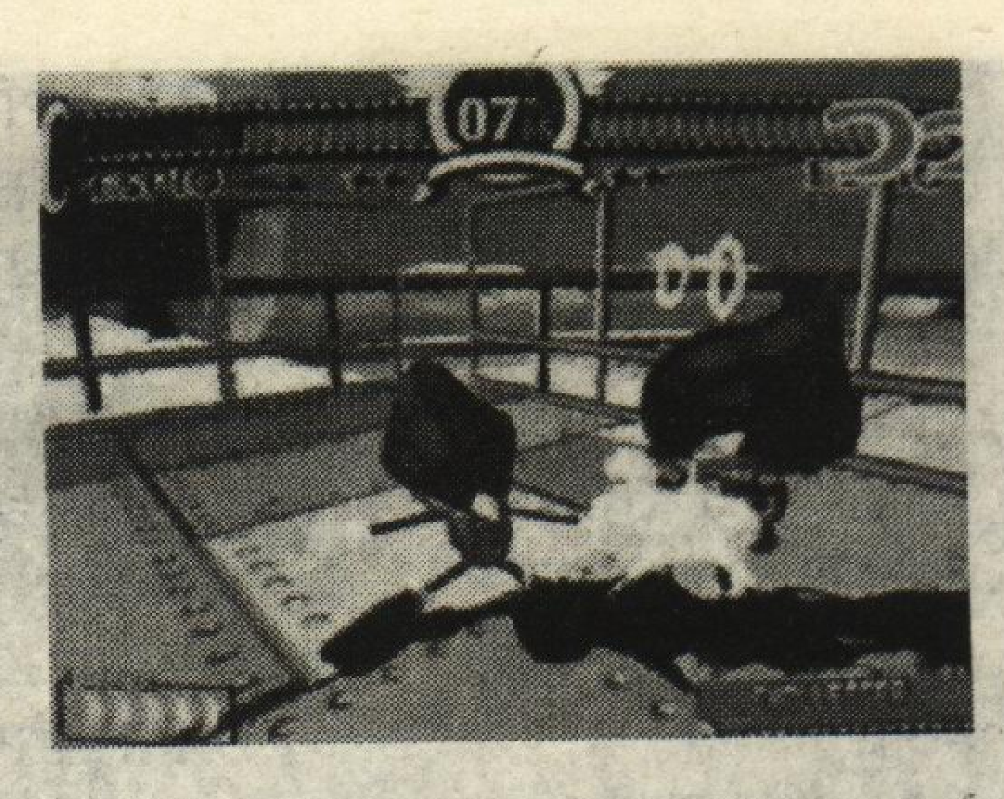
SLAP ATTACK	P
SLAP KICK	PK
DOUBLE SLAP	PP
DOUBLE SLAP UPPER	PPP
舌PUNCH	→P
头突	→→P
ZSPIO CHOP	↘P
突进CHOP	↘↘P
ZSPIO SPIN	↓P
长舌攻击	←↙↓↘→P
KICK	K
DONBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
马KICK	→→K
滚开KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背贴墙壁←K
桌祢台返	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
舌投	近身→←P+B
舌投COMBO	近身→←P+B ←→P+B
尾踏	近身↓↓K+B
回转	近身P+K+B
回避PUNCH	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避BODY DIVE	P+K+B↑P
舌DOWN攻击	敌人DOWN↘P
踏着	敌人DOWN↓K
DASH舌	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敌人P
背向HIGH KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR ESPIO SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL 171VE	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
ESPIO WARP	HYPERMODZ中↓↓P+K+B
软弱PUNCH	变小时P

SONIC 音速小子

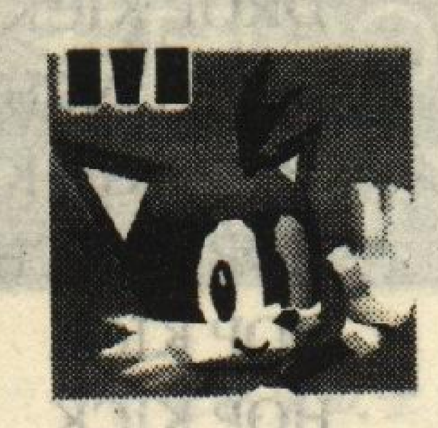


PUNCH	P
PUNCK KICK	PK
BOUBLE PUNCH	PP
TRIPLE PUNCH	PPP
PUNCH RUSH	PPPP
SUPER RUSH	PPPPP
PUSH SPIN	PPPP↓P
PUNCH回转	P近身P+K+B
DOUBLE PUNCH回转 P+K+B	PP近身
剪刀PUNCH	→P
VOLLEY TOSS	↘P
TOSS 8 ATTACK	↘P↑P
转转PUNCH	←↙↓↘→+P
SPIN ATTACK	↓P
SPIRAL SPIN	↓↓P
SPIRAL SPIN FAINT	↓↓PP
SPIRAL SPIN DOUBLE FAINT	↓↓PPP
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	↘K
DOUBLE SIDE KICK	↘KK
TRIPLE SIDE KICK	↘KKK
LEG THROW	↓K
马KICK	→→K
快滚KICK	K+B
HYPER START	←P+K
背向	↓P+K
SPIN ROCKET MISSILE	背向墙壁←K
HEAD SPIN	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
足踏	近身↓↓K+B
眼花SPIN	←↙↓↘→P+B
回转	近身P+K+B
回避SPIN	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避SPIN DIVE	P+K+B↑P
DASH SPIN	DASH中P
DROP KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敌人P
背向HIGH KICK	背向敌人K
踏着	敌人DOWN↓K
DOUBLE SPIN	敌人DOWN↑←↘↓↘→P
HOPPUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICP	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
BODY DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL SPIN	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
EMELARD DIVE	HYPER MODZ
中由后搓到前	(←↙↓↘→)P+K
软弱PUNCH	变小时P





TAILS 泰丽斯



PUNCH	P
PUNCK KICK	PK
BOUBLE PUNCH	PP
连续COMBO	PPP
DOUBLE PUNCA回转	PP近身P+K+B
剪刀PUNCH	→P
转转PUNCH	↘P
连续PUNCH	由后搓到前P
SPIN ATTACK	↓P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
回转KICK	↘K
回转DOUBLE KICK	方向键斜前下KK
转转KICK	方向键斜前下KKK
马KICK	→→K
PROPELLER DASA	P+K
PROPELLER DASHL	P+KP
PROPELLER DASHR	P+KK
PROPELLER DASHF	P+KP+K
滚开KICK	K+B
HYPER START	←P+K
回头	↓P+K
ROCKET MISSILE	背向墙壁←K
飞行落	近身K+B
武器取得	近身↓P+B
飞行投	近身←→P+B
足踏	近身↓↓K+B
回转	近身P+K+B
回避PUNCH	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避SPIN DIVE	P+K+B↓P
踏着	敌人DOWN↓K
猛推	DASH中P
马KICK	DASH中K
背向PUNCH	背向敌人P
背向HIGH KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
SPIN DIVE	↑P
踏着DIVE	↑K
AIR SPIN	↑空中P
AIR KICK	↑空中K
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL SPIN	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
软弱PUNCH	变小时P

FANG
凡庫



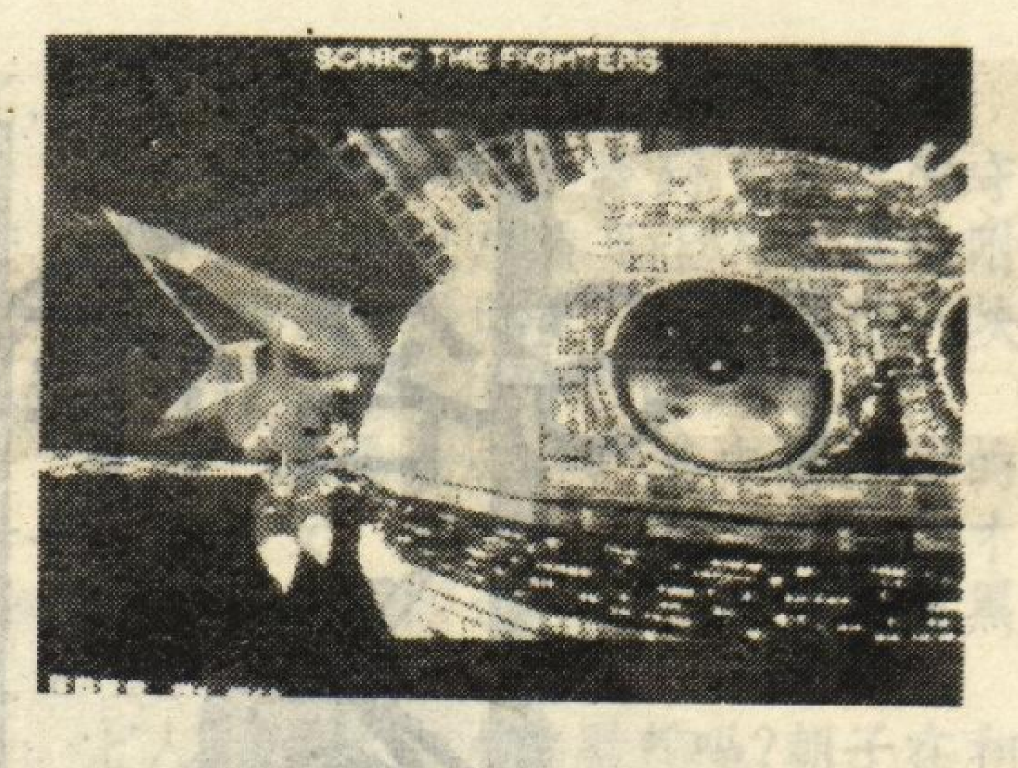
CORK SHOT	P
2连CORK	PP
3连CORK	PPP
暴蹬炮DASH	PPP→P
SNIPE	→P
SNIPE 1	→PP
SNIPE 2	→PPP
SNIPE 3	→PPPP
SNIPE 4	→PPPPP
RAPID SNIPE	→PPPPPP
SUBMARING SNIPE	→→P
VOLLY TOSS	斜前下P
上打暴跌跑	斜前下PP
SUPER CORK	←→→P
暴铁咆	由后搓到前P
KICK	K
DOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
尾巴 KICK	斜下K
尾巴 DOLBLE KICK	斜下KK
尾巴 TRIPLE KICK	斜下KKK
尾巴 COMBO	K+BKK
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背贴墙壁←K
桌袱出返	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
尾巴投	近身→←K+B
足踏	近身↓↓K+B
回转	近身P+K+B
回避SPINE	P+K+BP
回避BODY DIVE	P+K+B↑P
尾巴DOWN攻击	敌人DOWN↓K
猛推	DASH中P
马KICK	DASH中K
背向LOW PUNCH	背向敌人P
背向PUNCH	背向敌人P+K+B
背向HIGH KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
AIR SNIPE	↑空中P
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL DIVE	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
大暴铁炮 HYPER MODE中P+K+B→P	
软弱PUNCH	变小时P

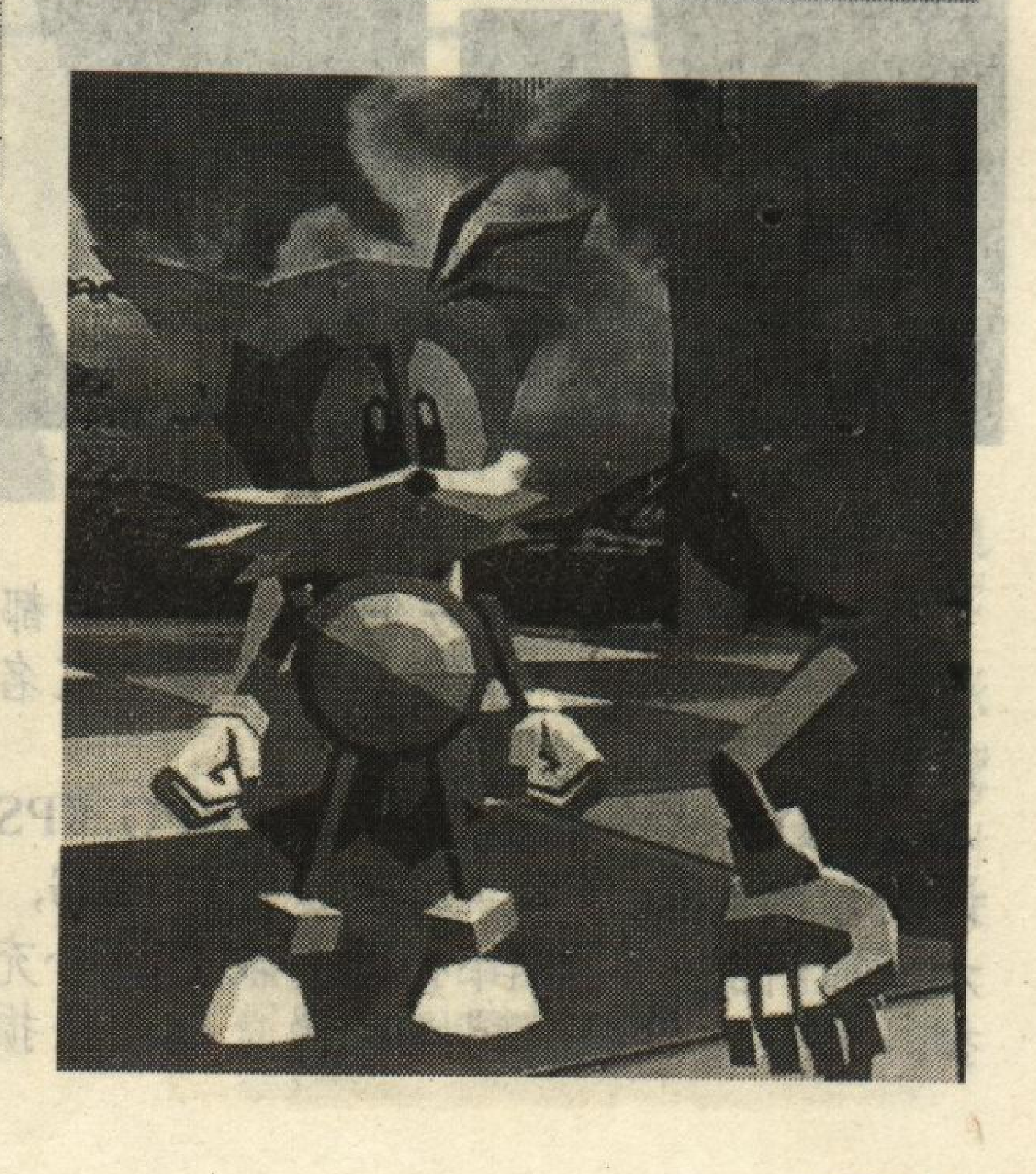


BEAK
巴克




嘴ATTACK	P
DOUBLE嘴	PP
TRIPLE嘴	PPP
嘴RUSH	PPPP
啄木鸟ATFACK	PPPPP
啄木鸟STRAIGHT	PPPP→P
嘴回转	P近身P+K+B
DOUBLE嘴回转	PP近身P+K+B
转转STRAIGHT	→P
转转STRAIGHT爆弹投	→PP
爆弹3个投	→→P
转转UPPER	斜前下P
转转UPPER爆弹投	斜前下PP
爆弹投	↓P
KICK	K
BOUBLE KICK	KK
TRIPLE KICK	KKK
SIDE KICK	斜前下K
DOLBLE SIDE KICK	斜前下KK
TRIPLE SIDE KICK	斜前下KKK
爆弹SHOT	→K
马KICK	→→K
滚开KICK	K+B
HYPER START	←P+K
ROCKET MISSILE	背贴墙壁←K
嘴SHOT	近身P+B
武器取得	近身↓P+B
猛烈ATTACK	近身←→←P+B
足踏	近身↓↓K+B
回转	近身P+K+B
回避嘴	P+K+BP
回避HIGH KICK	P+K+BK
回避嘴DIVE	P+K+B↑P
踏着	敌人DOWN↓K
DASH嘴	DASH中P
马KICK	DASH中K
背向LOW PUNCH	背向敌人P
背向PUNCH	背向敌人P+K+B
背向HIGH KICK	背向敌人K
HOP PUNCH	↑P
HIGH KICK	↑K
DOUBLE JUMP HIGH KICK	↑KK
STEP KICK	↑KKK
HOP KICK	↑空中K
空中爆弹	↑空中P
AIR HYPER START	↑空中P+K
WALL 嘴DIVE	在墙上P
WALL STAMP	在墙上K
DEAN WARP HYPER MODE中↓↓P+K+B	
软弱PUNCH	变小时P





PS名作



文/素盏

二十岁左右的朋友们，相信很多都是从手冢治虫大师的《铁臂阿童木》、《森林大帝雷欧》开始，迈入日式漫画神奇殿堂的。虽然现今漫画名家名作如云，但手冢大师那夸巧的构思、简练而生动的笔法，依旧使人百遍咀嚼，回味无穷。

PSD株式会社推出的系统RPG《PSY幽记》就正是根据手冢大师作品改编，并由著名作曲家古代祐三先生设计配乐的超强力作。虽说是系统PRG，但它抛弃了传统的金钱购物系统，战斗胜利所能得到的除经验值外，还有六十四种卦札，而卦札既有攻击、补充等不同功能，还能用来交换其它宝物。整个故事、情节跌宕起伏，环环相扣，虽然运作速度稍嫌缓慢，也无法损伤其非同凡响的魅力。

守护灵布休克

活泼可爱的少女朝子，与一位佛门高僧居住在深山古寺里。寺庙周围有许多恶灵出没，虽然朝子自信已有足够的除灵本领，上人却从不让她出山门一步，真是好无趣噢。



然而，平静而枯燥的生活终于被打破了，一天早上，朝子醒来，突然听到附近有婴儿的哭声。询问庙里那引起有点夹缠不清却都很乐于助人的观音菩萨、地藏王菩萨，他们说哭声是从门边传来的。

上人的精灵守在门口，不许朝子出去。朝子在门边真的发现了一个丁儿大的孩子，并由大佛起名叫太郎。大佛指点太郎去找布休克作为守护灵，但通往布克居住的后山的大门偏偏被上人锁死了，怎么办呢？

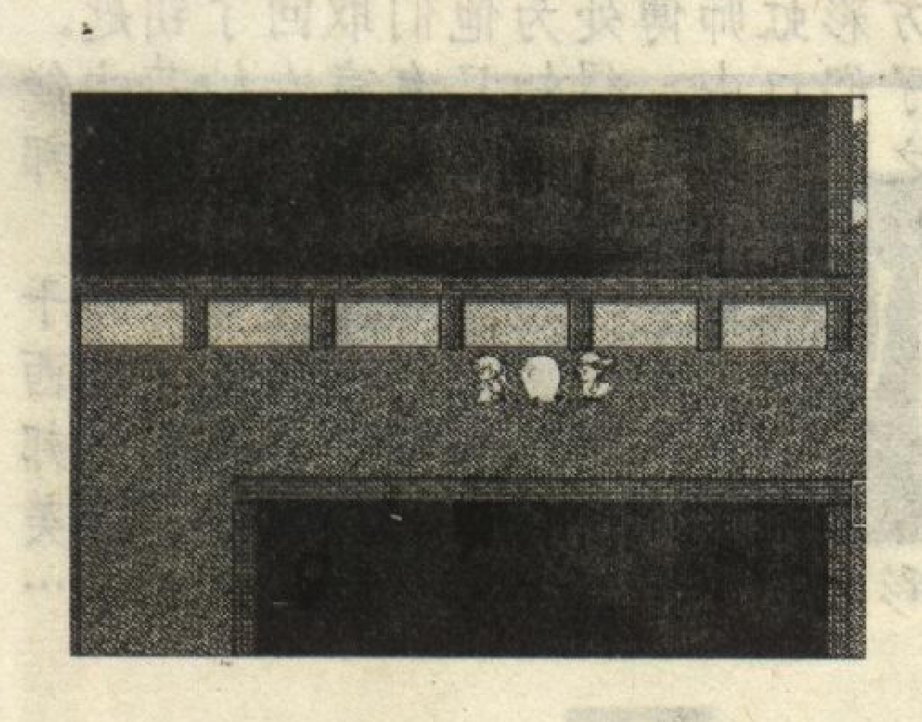
在一棵树上，朝子找到了自己的守护灵保伊。保伊说总看见上人在墓地附近转悠，朝子忙去调查，果然推动一块墓碑，就打开了通往后山的大门。

后山上，恶灵成群，其中最厉害的每年枯叶舞女，幸亏上人及时赶到，才将其打退。但是，通往山顶的道路被黑气阻住了，一行人只好悻悻而归。

上人也没办法冲破黑气吗?朝子在和精灵们的对话中，得知只要有香即可通过。当天夜里，他们在上人屋里偷到了香，并打败枯叶的舞女，终于来到山顶。

布休克正在月光下转生。奇迹发生了，一向讨厌人类的布休克竟然选中了幼小的太郎，并且在融合过程中，太郎突然间长大了。

万万相合，心心相印



夜晚的寺中，精灵们四处游荡。朝子从他们手中得到了酒药和蒲公英的种子，准备酿蒲公英酒灌醉上人，好偷偷下山。第二天，院里开满了黄色的蒲公英花，太郎全部摘下来，交给了朝子。酒酿好了，但还要等三年才能达到最大效力。

好动不喜静的朝子又有了新花样，她偷来了上人的钥匙，准备和太郎一起去密室探险。密室在哪里呢?去问观音菩萨，菩萨说："大佛的背痒。"——果然密室入口正在大佛的背后。

探险很顺利，找到了光之花，但太郎似乎总有什么话要和朝子说。原来，在太郎的胸口有一块"万"形的胎记；巧的是，朝子胸口也有一个反"万"形。好象镜像一样……

一晃三年过去了，他们终于用蒲公英酒灌醉了上人。上人睡着了，堵在门口的精灵也不知去向。于是朝子、太郎、布休克和保伊，就一齐拜别了大佛，走出山门。

十二阶恶灵



向南通过一片云雾缭绕的谷地，再向北折，横在面前的有三条路，走哪一条好呢?他们正在犹豫，突然间跑来了两个持刀的偶人，并且神情恍惚的朝子竟迎了上去。

"万万利，豆豆莉，都来了，可我想让沙巴抓走呢。"在朝子奇怪的话语声中，恶灵沙巴出现了。太郎等奋力与沙巴搏斗，却根本不是对手，连追踪而来的上人也帮不了他们。朝子被抓走了，上人倒在血泊中……

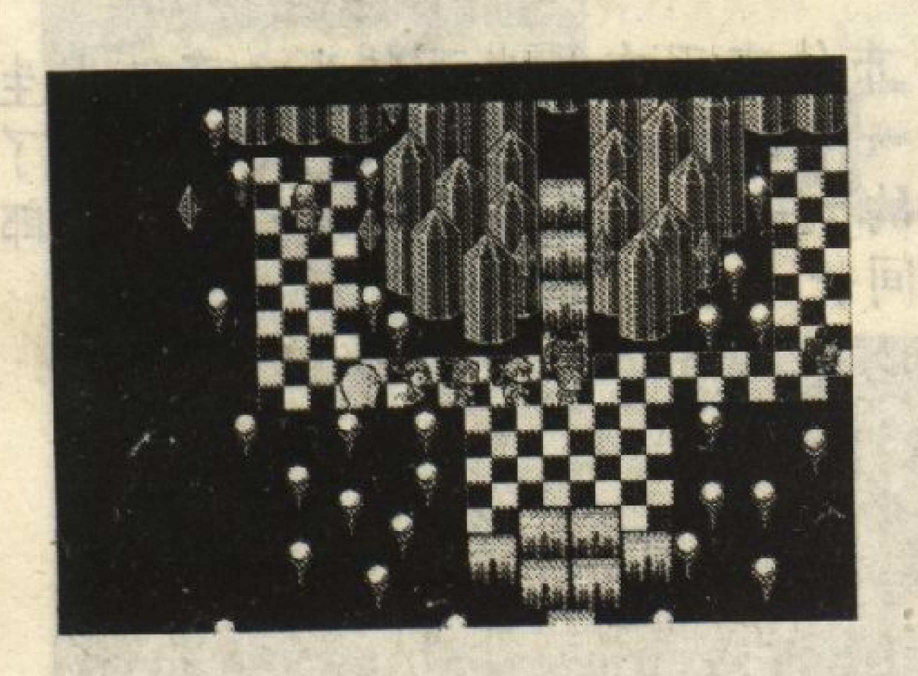
回到寺里，上人给了太郎密室二层的钥匙。在地下第二层密室中，他们发现了一排书架，上面摆着有关十二阶恶灵的书籍。沙巴，正是第十二阶恶灵。

刚读完书，外面传来异响，沙巴追来把上人杀害了。上人的精灵在太郎面前出现，把光明的力量注入太郎体内，并遗留下上人的念珠。

太郎一行再次下山，来到了岔路口。一个男人匆匆而来，自称是蔓陀村的村长葛泰，因为村里妖花害人，故来请上人除灵。太郎随他来到蔓陀罗村，果然，许多人都病倒了。

当夜，他们睡在村长家中，村长的女儿麻依向太郎提到梦幻的庆典。在麻依的指点下，他们在村东南角上一个男人手中得到蜜罐，然后到西南角上采集了七朵蔓陀罗花的黑蜜。麻依和太郎一齐饮下黑蜜，沉入了梦乡……

万万利和豆豆莉



梦幻的庆典热闹非凡。太郎在庆典场的东南角发现一条密道，来到了杂技的小屋——在这里他竟然见到了失踪的朝子！

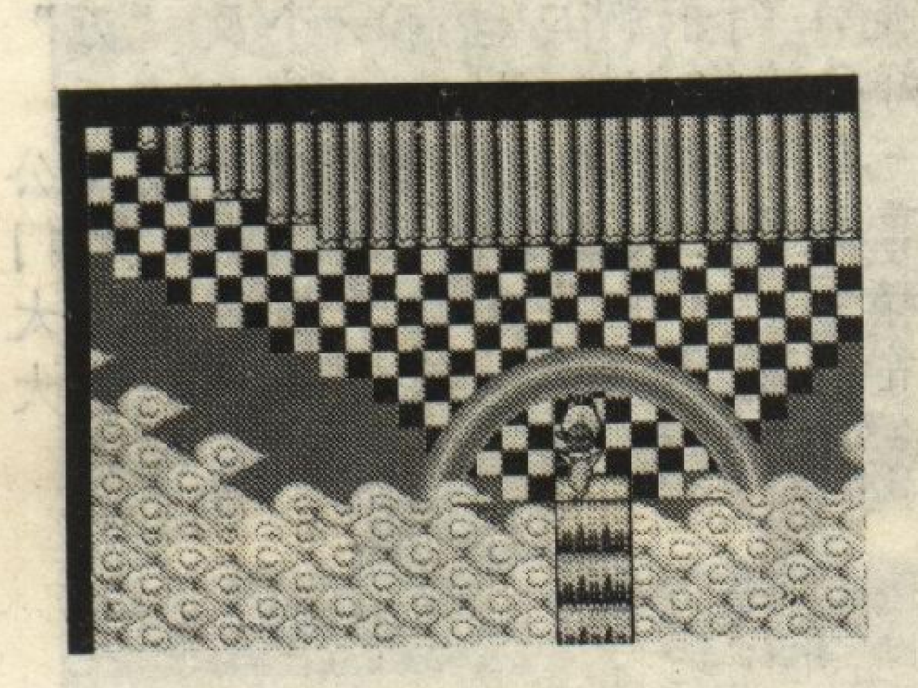
梦醒后，麻依竟也失踪了。太郎再次来到村西南的蔓陀罗花圃，击败各种恶灵，打开一条通路，找到了村民病痛的根源。经过奋战，他们打败了千年蝶妖和蔓陀罗花之根。

村民醒来了，村长葛泰却带着麻依和整整一罐蔓陀罗种子，坐火车离开了村子。太郎进入隧道追踪，却不慎落入偶人恶灵万万利和豆豆莉布设的陷阱。

动过一翻脑筋，他们走出了陷阱，前面又是三条岔路。先往右边走，到豆豆莉村击败豆豆莉，并用传声筒招唤万万利，再到南边的废墟中休整一下。回到岔路口，往左边去消灭万万利村的万万利，再到村北救出被偶人囚禁的兔灵巴比特加入队伍。

可以迎战沙巴了。巴比特用休息术使沙巴休克，其它人一齐除灵，终于打败了恶灵。但是，朝子却依然不见踪影。

彩虹桥



出了隧道，北面竟是一片冰天雪地。他们来到卡马依塔村，听说只要拔取思邦妙，就能进入女神茵圣的梦里，见到想见的人。

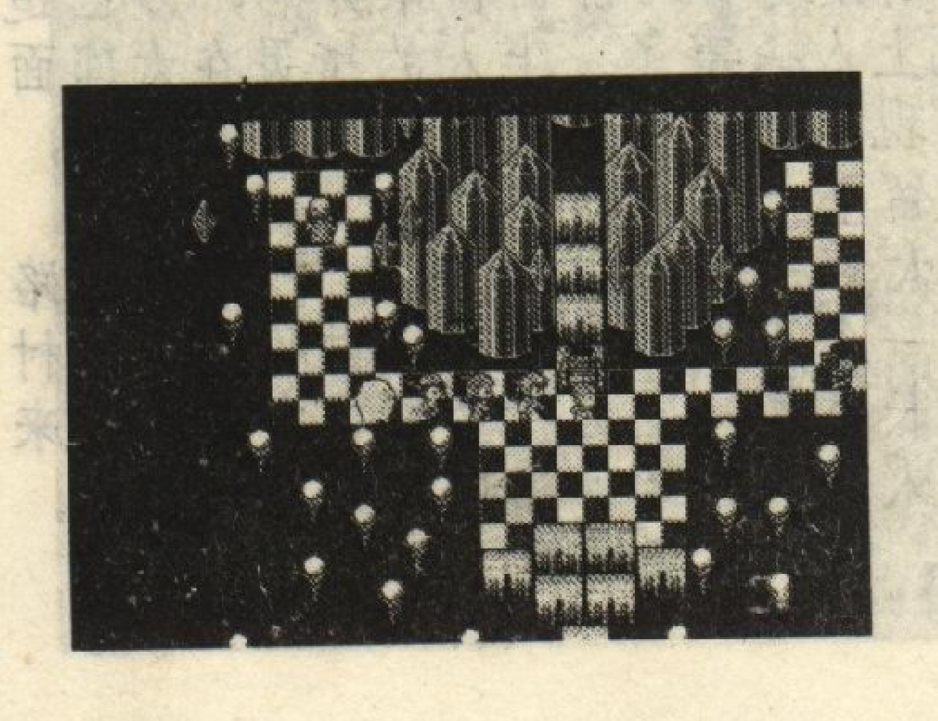
茵圣，那不是第十一阶恶灵吗?太郎展开了调查，发现所有拔取了思邦妙也即人类梦之玉的人，都变成了一堆白骨。他们来到东方的“巫女星座”之塔，寻找茵圣，却发现通达的桥梁断落了。

在塔东的森林里，他们又遇见了正在给孩子们变戏法的东方彩虹师傅，得知他的孪生兄弟西方彩划师傅被茵圣关在西边的森林中。太郎想去搭救，却打不开石门。

回到卡马依塔村，发现那些看戏法的孩子们正为丢了钥匙而着急。太郎去东方彩虹师傅处为他们取回了钥匙。从孩子们口中，得知只有盲女妙莉才能用心之眼找到化身为彩虹石的诗人思邦妙，打开西森林的石门。

在北边岬角的雪地里搜寻，终于找到了巫女之家和达妙莉，接着又在西南方的山洞里与诗人思邦妙相会。思邦妙打开了石门，两位彩虹师傅造起了美丽的彩虹桥，太郎爬上彩虹，进入了……

茵圣的梦中



茵圣的梦里是一个主观视角的奇幻世界，在第一层，他们又见到了麻依，并在拐角楼梯处与茵圣展开了战斗。朝子突然出现，帮助击退了茵圣，随后又消失了。

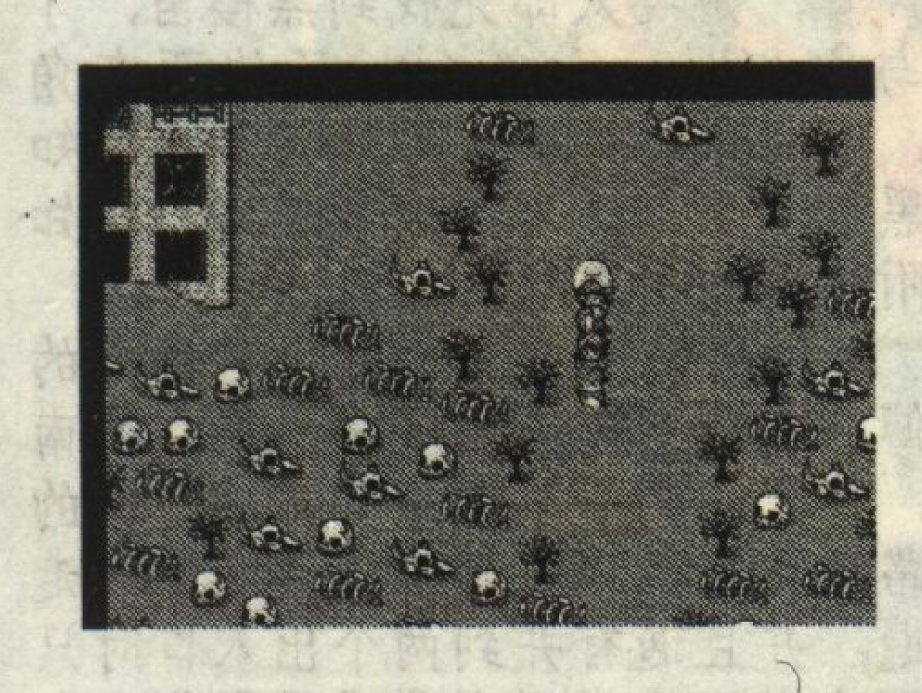
上到二楼，太郎遇见一个胸口也有“万”字的神秘的黑影，交给他们一把Ⅳ号门的钥匙。进入Ⅰ号门，不断有个声音询问“你真有坚定的信念吗”，他们一直向前走，终于找到了一口旧钟——这里找到茵圣的关键。

Ⅱ号门里，有明美的声音在呼唤；Ⅲ号门里，神秘的黑影又出现了；Ⅳ号门里，一个假冒朝子的骷髅女，丢下Ⅴ号门的钥匙，狼钡逃去。

Ⅴ号门里，神秘的黑影要太郎去找到黑暗的力量，并给了们Ⅵ号门的钥匙。Ⅵ号门中有一个黑暗的胎儿，打败他，太郎突然发现黑暗之力已进入自己体内。

神秘的黑影把思邦妙油交给太郎。保伊出言不逊，被影子把他和面休克、巴比特都吹走了。

太郎一人上了三楼，在满月的墙边

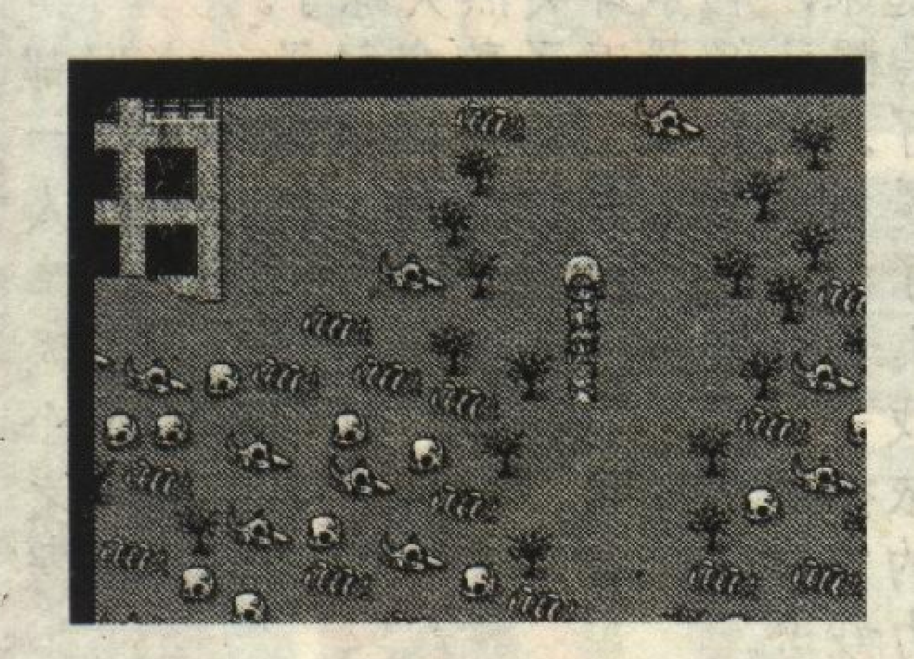


机关，再上四楼。四楼的道路更是盘陀曲折，但他终于进入了合并镜之室，找到了面休克等三人。他在最北边的四个满月记号上使用旧钟，再度日到四楼，找到动力室关闭机关，这样合并镜就不能再害人了。

再次来到合并镜前，先涂上思邦妙油，然后即可轻易地将其敲碎。茵圣被关在了镜中，但朝子却依旧影踪不见。

下了彩虹桥，并且死皮赖要加入队伍。没办法，只好带上他。再去马依塔村，村民们大多通过曾被茵圣封闭的道路，往东方骷髅之地去了，留下来的人说，东边有座塔里禁闭着一个美丽的少女。——是朝子吗？

骷髅之地



来到最东边的岬角，果然听了朝子的呼唤。太郎到南边的废墟里，挖了几个电流红罗卜和红罗卜，然后到北边电栅栏前。根据朝子的提示，他找到电栅栏的缺口，取出电流红罗卜，立刻，一大群阪马蜂拥而来。

因电流而变异，花纹与斑马相反的就叫阪马。阪马们告诉太郎，把普通红罗卜通电，就能变成电流红罗卜。太郎在缺口前使用红罗卜，果然充了电，并利用此间隙，穿过电栅栏。

缺口西北方两山之间，有一个“缝袋子的迷宫”，可以取得许多宝物。在缺口东北方草原上，有一片光日的绿洲，一只真正的斑马生活在其中。班马要太郎给起个名字，可是怎样它都不满意——怎么办呢?幸好彩虹给了提示，起名叫“闪电”，它终于快乐地答应了。闪电可以登山渡水，太郎一行骑上它，来到东北方，恐怖的撒巴斯岛。

骷髅之地、阪马、电栅栏，这一切都是第十恶灵撒巴斯的杰作。太郎进入发电厂，击败了撒巴斯，直冲顶层，寻找朝子。朝子发现又隐，太郎他们还差点被关在顶层，还好急中生智，合上三个闸门的左右两个，才得脱险。

出了发电厂后门，发现朝子留下一封信和一条小船。于是坐船离开骷髅之地，来到了东南方另一块大陆。

脸儿湖之村

万字之迷●●●

这里到处是火焰，名为炎之地。他们进入一片火焰围绕的村庄，据传一心想成为十二阶恶灵的邦达妙正住在此处。

在村中取得玉手箱，然后来到村子最东边只见一块牌子上写：“打开玉手箱”。照作办理，邦达妙在村西头出现了。

邦达妙要求在郎取来火玉，即告知朝子下落。火玉在村的北头，他们轻松地到手了。于是邦达妙把他们引入家中。

这是一个不大的迷宫，但必须取完隐藏的所有宝物才能爬到顶层。邦达妙一言不合，向太郎他们动起手来，却又不是对手，落荒而逃。在邦达妙居室的东边有其女的居室，可在其中找到女亲的头套、女亲的项练和红色套装，让保伊装扮起来，再到村西北其女坟上，唤来女亲的幽灵，准备好好教训一下邦达妙。

再进入邦达妙的居室，发现桌上多了一只大蛋糕，上写：“妈妈圣诞快乐。”这时，邦达妙突然跳出，但随即识破了保伊的伪装，逃了出去。出村子，邦达妙和他的巨人朋友娃伊的帕之安拦住去路。太郎等将其消灭，然后向南来到胎儿湖之村。

这个村的正中，是一个形似胎儿的湖，在湖边得到大娘的指点，从胎儿脚边也即湖西南部进入湖中。胎儿眼部是一个小岛，朝子正站在岛上，但她和太郎说不上几句话，又突然消失了。

出村向西来到了海边的塔中，当初朝子就是在这个塔里招唤太郎的。来到塔顶，朝子果然又出现了，但她杀死了保伊和后又不见了踪影。太郎捡起她落下的黑色火焰，熄灭了南下挡路的火炎和火焰村的大火。

在村东南的地道里，他们打开地下二层深处左右两个仓库大门，得到了姥姥赠送的能乐面具。戴上面具，向北来到夜叉的能乐堂，先打败火舞女，然后消灭第九阶恶灵——伪装成朝子的夜叉，得到彩虹碎片。

太郎与朝子之家

寻找在继续。向南到善人之村——樱桃村，但一块彩虹碎片不能搭成彩虹桥，无法进入村中。再往南，太郎来到了岬之医院。

岬之医院对面，是梦幻城安德罗比亚，但往来的最后一条船已经沉了，无法去往。他们爬上二楼，通过望远镜了望安德里比亚，却不料突然一大群龙卷人袭来。

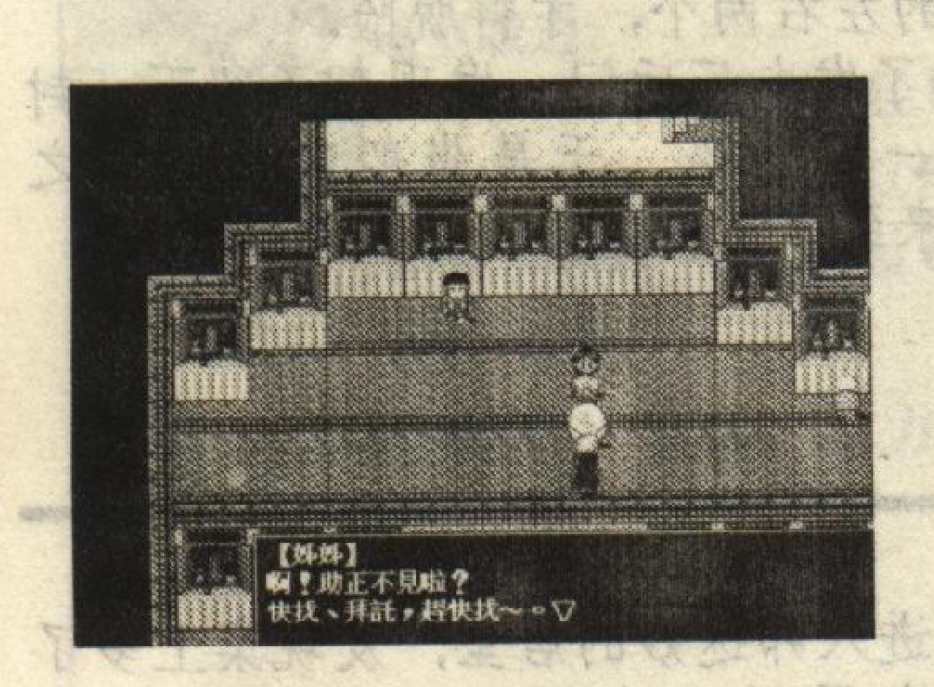
击败龙卷人，医院中的一个产妇作为报答，又给了太郎一块彩虹碎片。这下可以进入樱桃村了。穿过一片迷宫，他们来到湖边，只见一条小船漂在湖心——怎么才能登船呢？

湖东边有一片樱花，太郎刚刚走近，突然花粉乱飞，边上一个有花粉过敏症的家伙于是大打喷嚏："啊嚏——"竟然威力惊人，把小船吹到了岸边。上船后，先去西边老爷爷处取了家钥匙，然后来到湖中心，这里有一所"太郎与朝子之家"。

才要开门，突然里面传来了朝子的声音，她要太郎先找到黑樱苗，才肯与之相见。太郎到村子的西南角上，听一个年青人说，他父亲也许知道黑樱的下落。再去老爷爷处，得知这附近有一个废弃的黑樱迷宫。

在村的东南方，碰到位种樱桃的师傅，得他所赠一支樱苗。再往西南走，终于找到了黑樱迷宫。迷宫里的道路很曲折，许多出入口要反复多走几遍，并且遇有并到两个出入口时只走西边，才能见到大群恶灵聚集。一个恶灵附上了樱苗——黑樱之苗诞生了。

黑樱飞舞



出了黑樱迷宫，盲女达妙莉迎上来。她是受托看守迷宫的。她劝太郎不要把邪恶的黑樱苗交给朝子，但太郎不听。

朝子兴高采烈地放太郎进家，并把黑樱苗种在村北的园子里。从此，太郎和朝子又开始了两个人的生活，整整一年，太郎坐在摇奇上回忆着儿时的快乐时光……

黑樱开花了，花丛中却有一个黑暗婴儿向太郎挑战。击败了黑暗樱儿后，太郎又恢复了"摇奇身涯"，然而某天早晨起床，朝子却突然失踪了。

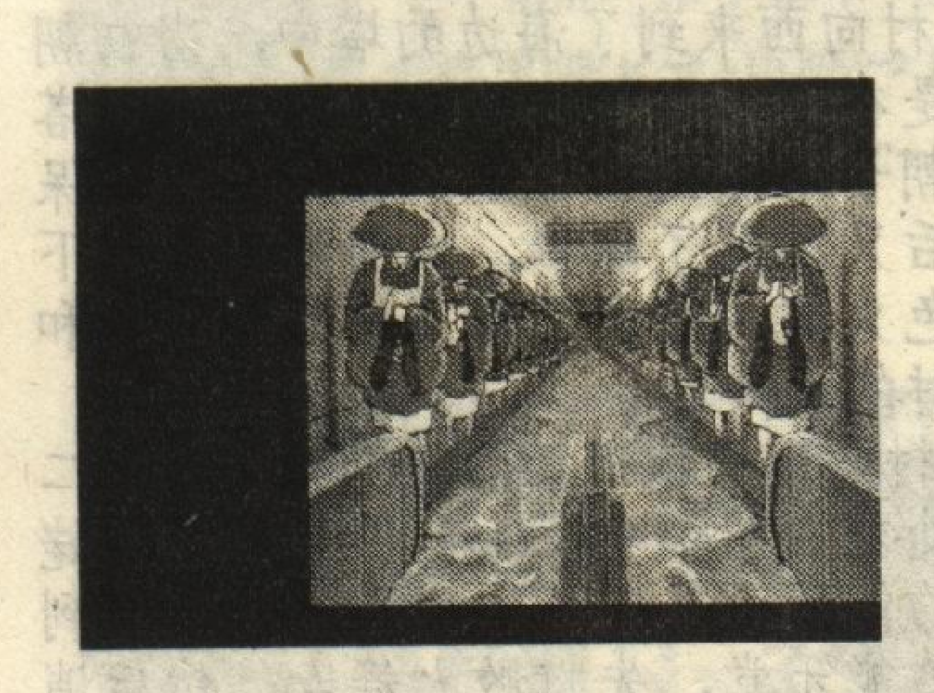
黑樱已经开遍了整个村子，人们都病倒了。太郎来到后院，击败了黑樱——可是村民却不能原谅他，把一行四人赶出了樱桃村。

从北面出村，往西北去，就到了人卦牌战争公司。在这里，他们碰到一个名叫依撒克的赌徒。他号称要回到岬之医院的家中，抵御即将来犯的第八阶恶灵古力妙逊。

再次来到岬之医院，先前赠送彩虹碎片的产妇带着孩子助正前来相见。助正很调皮，一眨眼的功夫又跑丢了，太郎百般寻找，才终于在医院后面找到了他。

突然，古力妙逊来袭。太郎等奋起迎击，苦战之后取得了胜利。

安德罗比亚



进入医院，发现胆怯的依撒克正在蒙头大睡。黑影告诉他古力妙逊已被击败，依撒克欢喜之余，执意要加入队伍。下了地窖，这里有通往安德罗比亚的道路，依撒克用哈蜜瓜炸弹炸开生锈的铁门，他们终于可以前往那传说中的都市了。

隧道中是一个迷宫，必须失去迷宫第一层最北端的人卦牌交换公司买两个木筏之素，扎成木筏下水，才能顺利通过。

终于来到了安德罗比亚。首先进入的是东区，千方百计找到地铁站后，进入列车靠东的车头，按动电钮，即往北站进发。北站的出站口铁门锈住了，只好再返回到列车上，下一站是西站。

没有地铁票出不了西站，他们只好向最后一站南站进发。开到一半，地铁突然不动了，向车屋方向走去，只见一个背书包的偶人托西克拦住去路。

打败托西克，列车又开动了。到了南站，又有一只黑豹挡路，不要杀它，打伤它后延着它逃跑时滴下的血迹即可走出盘陀复杂的南站，来到电扶梯边。

黑豹又出现了，还带来了虚天僧等其它怪物。好不容易打败了他们，第七阶恶灵奇怪前来挑战，原来她是托西克的母亲呢？

当古代的门被打开时，传说便苏醒了。

古怪的石头面具后究竟隐藏着什么秘密？美丽的少女突然自石棺中苏醒，她给主角们带来的又是什么？现代科技与古代文明跨越时空的碰撞将会有怎样的结果？一系列谜题的答案都深埋在那无边的中美洲大森林中。











机种：PS 厂商：SUN SOFT 类型：AVG 媒体：CD-ROM



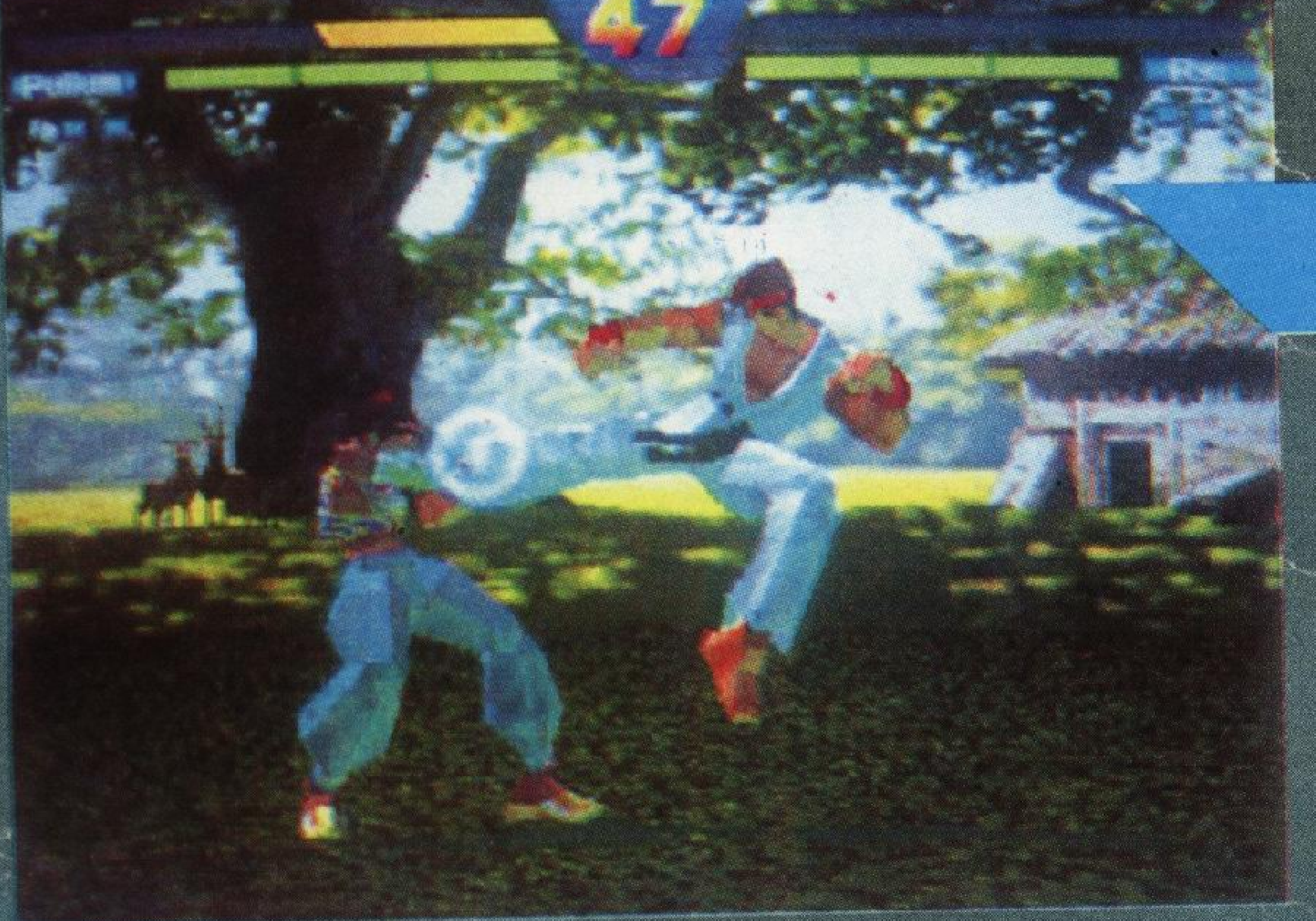
那“SF”成为3D游戏了！！

街头霸王外传

机种：ARC 厂商：CAPCOM 类型：ACT



终于盼到街霸系列公布的新作，既不是街霸Ⅲ代也不是ZERO Ⅲ代而是新的街霸Ⅱ，可以说这是街霸系列的分支。



帅气十足的隆竟对弱女子下手。

街霸向另一方进化

作为2D对战游戏代名词的街霸系列，其新作竟以3D POLY-GON形态在街机登场。可使用的角色有十余人，除了熟悉的RYU和KEN加入了大量新人。

肯的气功波威力不减当年。



苏联佬桑吉尔夫大家不会陌生吧。

除了龙和肯此次公布五名角色

五个角色分别是春丽、桑吉尔夫、与三位新人：布鲁娜、斯卡罗马尼亚、多库托林达克。

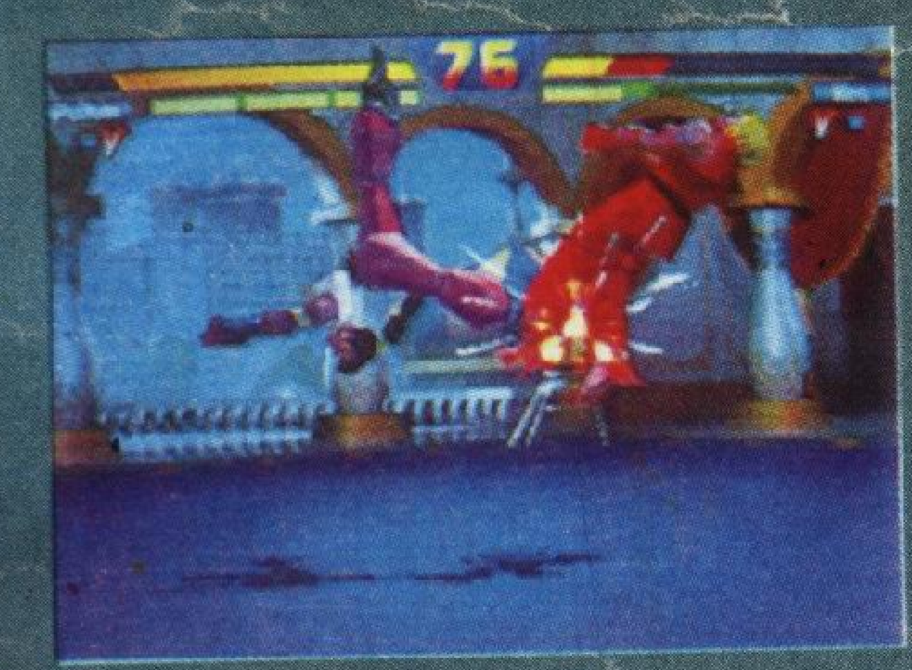
受关注的游戏系统到现在仍有很多是谜，但据说虽以POLYGON形态仍可保持与过去几乎相同的游戏感觉，也会加入大量令格斗天王们热血沸腾的新系统如防御崩坏技、能量槽等设定。

请期待吧！





女性格斗家的先驱春丽。



第二个女性角色布鲁娜会使用类似脚刀的绝技。

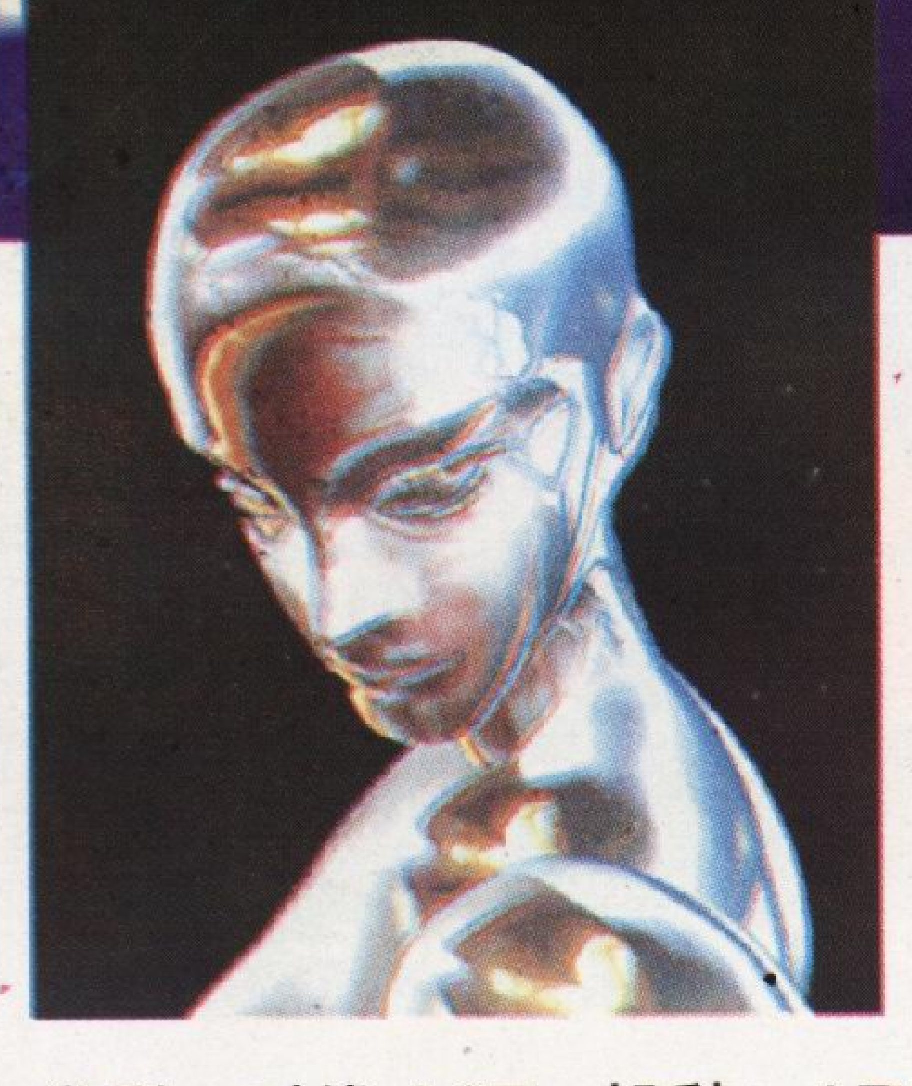


类似骷髅的斯卡罗马尼亚。



对战中使用各种武器致胜的多库托林达克。

新战士登场！！



VIRTUL FIGHTER 3

类型：对战ACT　机种：ARC　厂商：SEGA

VR战士3代的魅力，已不单单在于它的操作感和系统，那精致的人物、服色与景致，形成了一个完整的世界概念，引人流连其中，乐而忘返。

名叫梅小路・葵的女性合气道家，以及被称作鹰岚的相扑力士，是这次新出场的猛人，他们的形象极为鲜明，叫人过目不忘。





鹰岚的张手，破坏力要算是首屈一指了吧！他是可以用快速张手，打出各种连击的。

新人物是吸引视线的焦点！



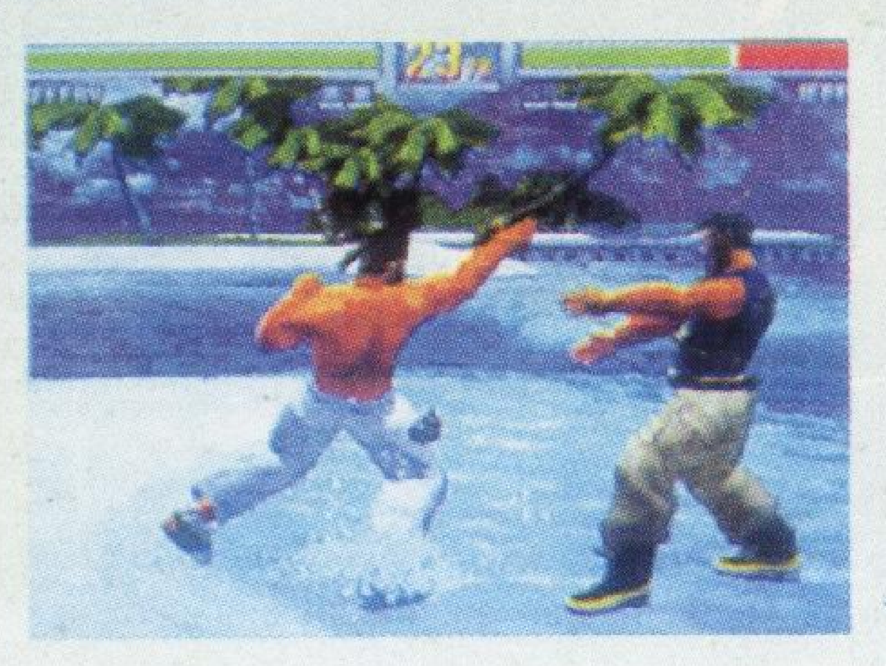


葵有着古典美女的优雅，不过武技上丝毫不输他人。

各种各样的场地







这是一组对场地的介绍图片，可以看到，不仅在制作上更细致，更有着各场地独特的地形效果。

老技与新技



杰夫里的跟脚重锤力度十足！

陈佩的连环高踹脚！

陈洛的燕子掌像什么？

这是影丸的新技叶隐闪刃。

突破重重火网，再度欣起波澜！！

Breath of Fire III 龙战士III

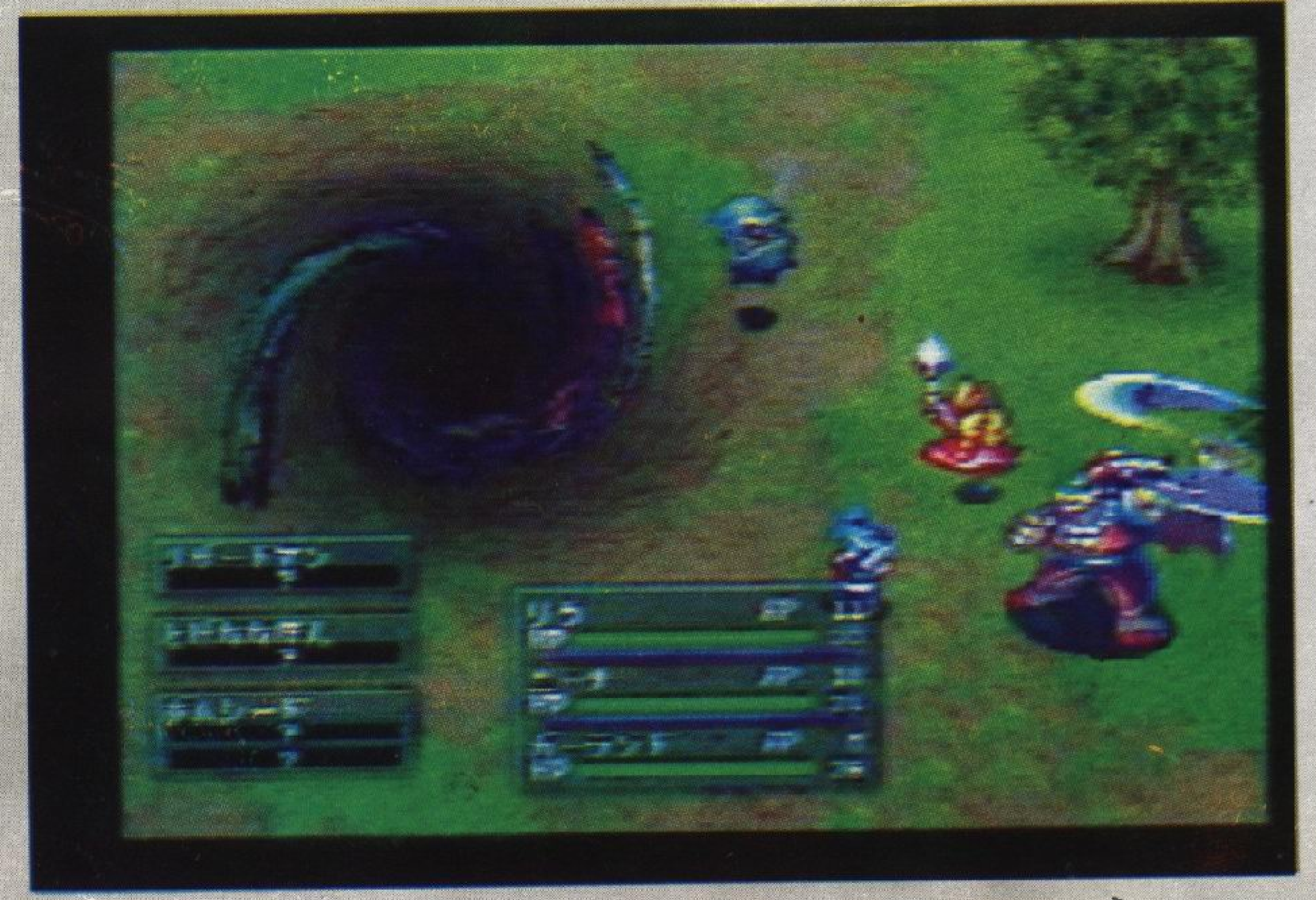
机种：PS 厂商：CAPCOM 类型：RPG 媒体：CD-ROM


五芒星中升起的火之魔法，隐隐有凤凰在飞舞。


平常行走时的画面，很熟悉吧！


象是矿山中的场景，巨大的发光物体是水晶吗？


乘上矿车是要去往何方呢？


凭强大的魔法之力将敌人引入死亡的深渊。


在凶恶的敌人面前毫无惧色，看我的必杀一击！


烈火吞噬了小屋，这莫非又是敌人下的毒手。


斩裂大地的魔法，敌人已无处茂身！

“龙战士”的一代与二代都是在SFC上推出的，它极富个性的系统与感人至深的情节吸引了无数玩家。时至今日，一代中八人合体之圣兽的辉宏画面与二代中主角在火雨纷飞中勇往直前的迫力场景，仍深留在笔者的脑海中。凭借PS的强大机能，龙战士的伟大传说再度展开，请看……

王者之書

格斗 GAME 的世界



文: BLUE

王者之书

一格斗CAME的世界

天 下 纵 横 篇


ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

格斗之王' 95(SS.PS版)

在《格斗之王'96》已然面市的今天，再谈《格斗之王'95》似乎略嫌迟了些，但因为该作前不久刚刚移植到SS和PS主机上，而且均取得了相当的成功，所以这次我把其中每位人物的究极连续技介绍出来，使大家能在玩该游戏时得到更多的乐趣。毕竟好游戏永远是好游戏嘛！


東 丈

东丈

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→爆裂拳(拳键连打)→爆裂拳COMMAND CANCEL(爆裂拳中按↓↘→+轻拳)

连续技② 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→轻黄金之脚(↓↙←+轻脚)

主人公チーム

草薙 京

草雉京

连续技①：条件：无

空中重脚→重拳→七十五式改(↓↘ →+轻脚)→重七十五式改(↓↘→+重脚)→大胧车(←↓↙+重脚)


二階堂紅丸

二阶堂红丸

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态，并将敌人逼至版边。

闪避(轻拳+轻脚)→COUNTER ATTACK(←↙↓↘→+任意键)→雷光拳(←↙↓↘→+重拳)

连续技② 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→雷光拳



大門 五郎

大门五郎

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→地狱极乐投(→↘↓↙←→↘↓↙←+重拳)

リョウ・サカザキ

坂崎良

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下重拳→重飞燕疾风脚(↙→+重脚)→龙虎乱舞→(↓↘→↘↓↙←+重拳)




ロバート・ガルシア

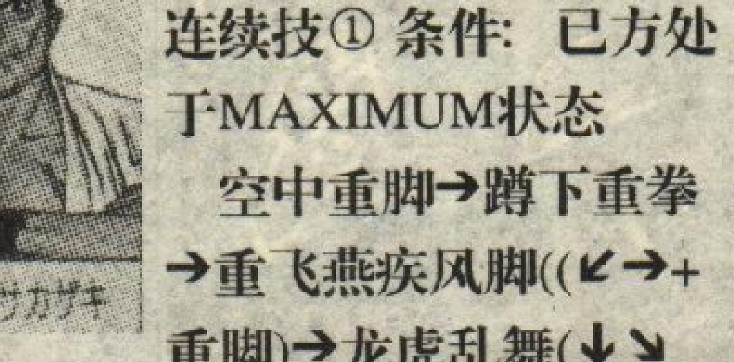
罗伯特·加西亚

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下重拳→重飞燕疾风脚(↙→+重脚)→龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+重拳)

连续技② 条件：无

空中重脚→蹲下重拳→重极限流连舞脚(←↙↓↘→+重脚)→重龙牙(→↓↘+重拳)或重飞燕疾风脚。

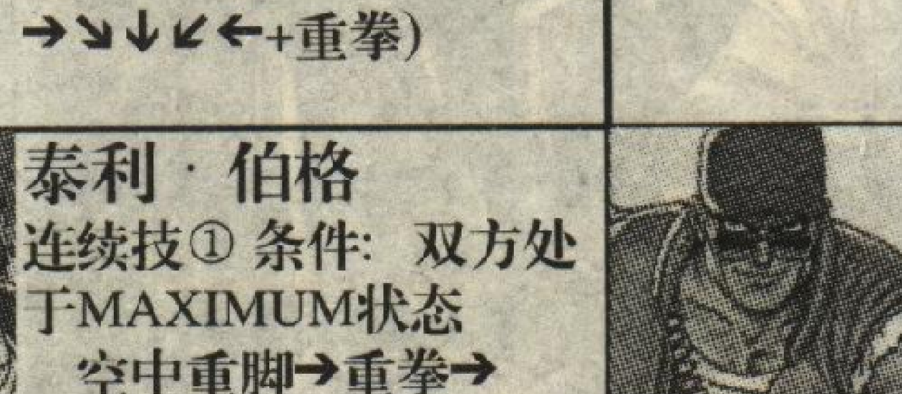

タクマ・サカザキ

坂崎琢磨

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下重拳→重飞燕疾风脚((↙→+重脚)→龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+重拳)

餓狼チーム


テリー・ボガード

泰利·伯格

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→POWER GERYSER(↓↙←↙→+轻脚+重拳)


アンディ・ボガード

安迪·伯格

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下重拳→重空破弹(↙ ↗+重脚)→蹲下轻脚→击壁背水掌(↓↙←+重脚) × 3

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下重拳→超裂破弹(↓↘→+轻脚+重脚)

怒チーム



ハイデルン

哈迪恩

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→蹲下轻脚→重MOON SLASHER(↓ ↑+重拳)〈注意：从一开始就要按住↓蓄力，否则最后无法连出MOON SLASHER〉

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→重STORMBRINGER(→↘↓↙←+重拳)

ラルフ

拉尔夫

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态、并把对手逼至版边

空中重拳(开始拉↙蓄力)→蹲下重拳(继续拉↙)→重ATLING ATTACK(↙→重拳)

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重拳→重拳→SUPER ARGENTING BACK BREAKER(←↙↓↘→+重脚)

クラーク

克拉克

连续技① 条件：把对手逼至版边

轻VULCAN PUNCH(轻拳连打)→敌人被打飞到空时，再使轻VULCAN PUNCH，直至屈死。

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重拳→轻脚(此时预先输入→↘↓↘←)→ULTRA ARGENTING BACK BREAKER(→↘↓↙←+重拳)

サイコソルジャーチーム


麻宮 アテナ

麻宫雅典娜

连续① 条件：已方处于MAXIMUM状态，并把对手逼型版边

远距离使出弱PSYCHD BALL ATTACK(↓↙←+轻拳)→弱PHOENIX ARROW(空中↓↙←+轻拳)→落地时轻拳→SHINNING CRYSTAL BIT(←→↘↓↙←↖+轻脚+重拳)


椎 拳崇

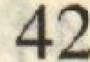
椎拳崇

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重脚(预先输入↓↘→)→神龙天舞脚(此时输入←→+重脚)

连续技② 条件：双方处于MAX/MUM状态

空中重脚→重拳→重龙连牙(←↙↓↘→+重拳)

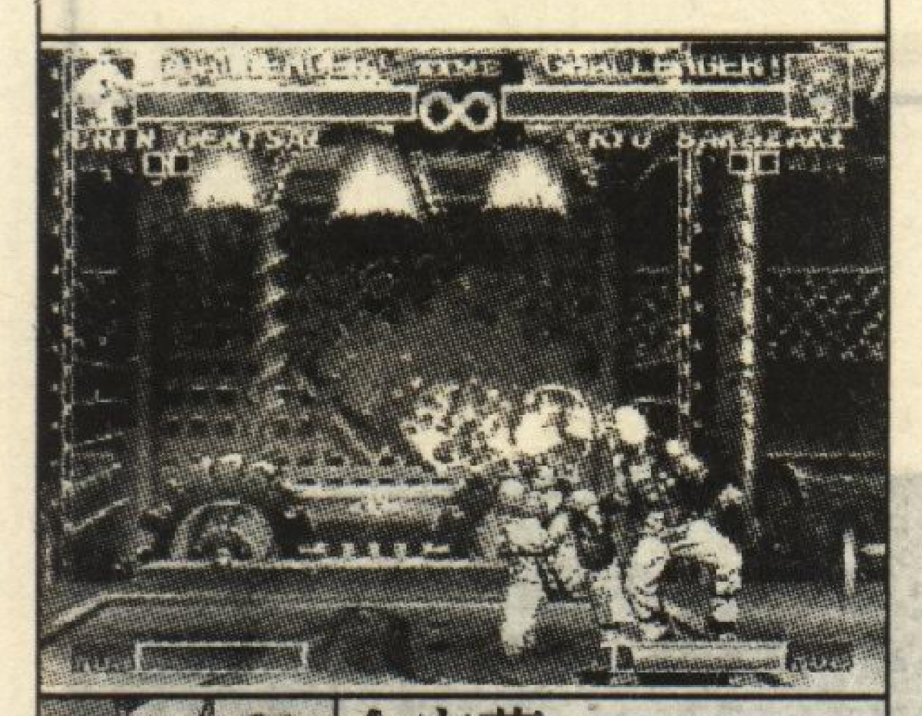




镇元斋

连续技① 双方处于MAXIMUM状态

空中重拳→重拳→重柳 磷蓬莱(→↓↘+重拳)





金家藩

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→凤凰脚(↓↙←↙→+轻脚+重脚)

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→重流星落(←蓄→+重脚)



陈国汉

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态。

空中重脚(按↓蓄力)→蹲下轻脚(继续拉↓)→重铁球飞燕斩(↓↑+重脚)



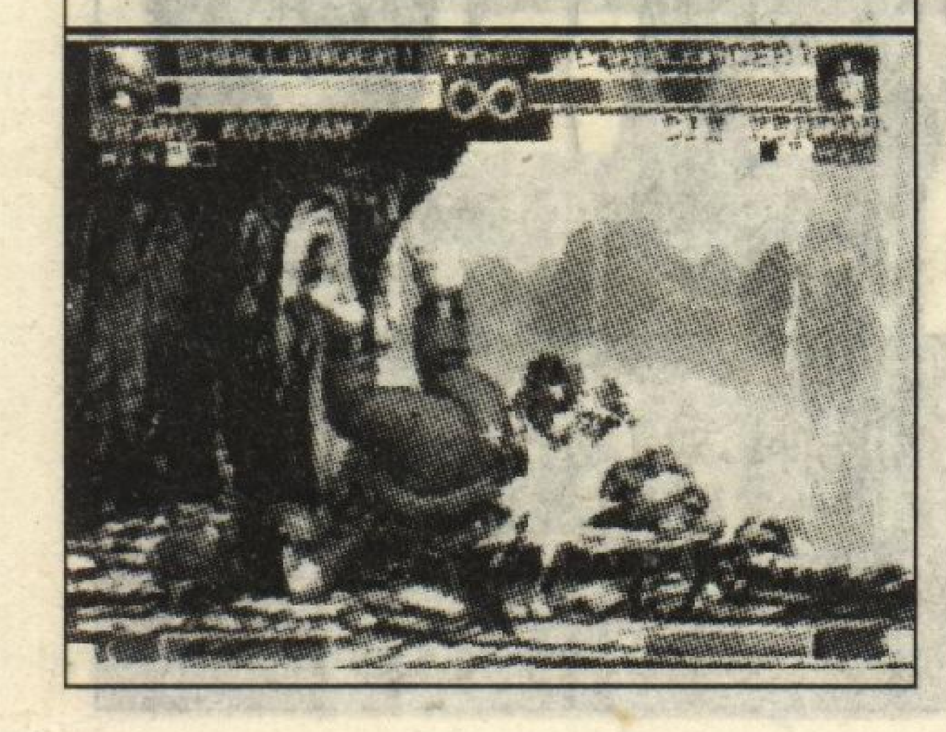
蔡宝奇

连续技① 条件：双方处于MAX/MUM状态

空中重拳(按↓蓄力)→蹲下重拳(继续拉↓)→重龙卷疾风斩(↓↑+重拳)

连续技② 条件：双方处于MAX/MUM状态

空中重脚(拉↙蓄力)→蹲下重拳(继续拉↙)→重疾风飞猿突刺(↙→+重脚)





坂崎百合

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

轻虎煌拳(↓↘→+轻拳)→虎煌拳击中对手时再补空中重脚→重脚→百烈掌移动投(→↘↓↙←+重拳)

连续技② 条件：自己"见红"，把对手逼至版边。

空中重脚→蹲下重拳→轻虎煌拳→重脚



不知火舞

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→(按→蓄力)→超必杀忍蜂(→↙→+重脚+重拳)



京

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

轻VENOM STRIKE(↓↘→+轻脚)→击中后补空中重脚→重脚→重TORNADO LICK(→↘↓↙←+重脚)





八神庵

连续技① 条件：双方处于MAX/MUM状态

跳到对手背后使用百合折(←+重脚)→蹲下重拳→八稚女(↓↙←↙↓↘→+重拳)

连续技② 条件：双方处于MAX/MUM状态

空中重脚→重拳→重葵花(↓↙←+重拳)×3

连续技③ 条件：对手在空中

轻葵花(↓↙−+轻拳)×2→待对手恢复再接以轻葵花×2，直至屈死。



如月影二

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重脚→斩铁螳螂拳(←↙↓↘→↘↓+轻脚)

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态，将对手逼至版边

重骨破斩(→↘↓↙←+重脚)→重脚→重骨破斩→斩铁螳螂拳



比利·凯

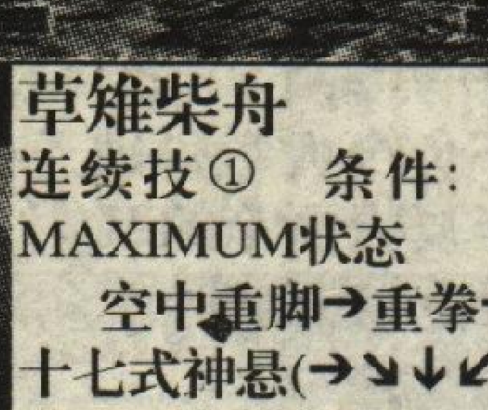
连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

重拳→超火炎旋风棍(↓↘→↘↓↙←+轻拳+重拳)

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重旋风棍(重拳连打)





草雉柴舟

连续技① 条件：已方处于MAXIMUM状态

空中重脚→重拳→轻四百二十七式神悬(→↘↓↙←+轻拳)

连续技② 条件：已方处于MAXIMUM状态

弱百八式·驱暗炎(↓↘→+轻拳)→空中重脚→重拳→重百八式·驱暗炎(↓↘→+重拳)→里百八式·大蛇雉(↓↙←↙↓↘→+重拳)



胡高

连续技① 条件：双方处于MAXIMUM状态

空中重拳→重拳→重GENOCIDE CUTTER(↓↙←↖+重脚)

连续技② 条件：双方处于MAXIMUM状态，各自处于版边

轻烈风拳(↓↘→+轻拳)→轻GOD PRESS(→↘↓↙−+轻拳)→蹲下轻脚→重GENOCIDE CUTTER(↓↙←↖+重脚)

人间乱舞篇

ARC



死或生

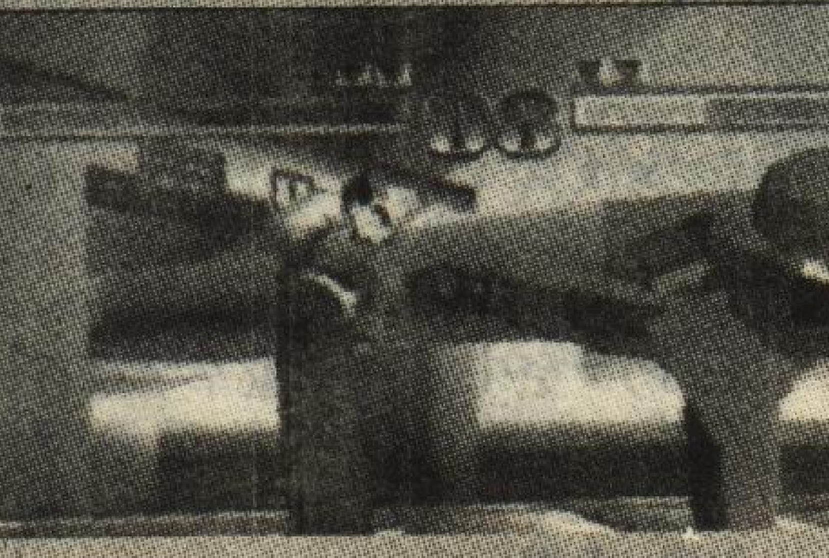
看到标题，不难令人联想到哈姆莱特那著名的独白："生存还是毁灭，这是一个值得考虑的问题。"然而生死的问题到了对战游戏之中，竟变得如此的简单直接!本作是TECMO公司利用新购入的MODEL-2基板制作的第一款3D对战游戏，各方面的素质均堪称一流，最值得一提的是她的画面，比起著名的"VR战士Ⅱ"有过之而无不及。为了追求更加真实的背景及更富于质感的肌肉，TECMO的技术人员着实下了苦功，几位女主角艳丽中不失刚健，尤其引人注目。另外，本作加入了"危险地带"的设计，这有些象"世界英雄2"中的死亡场地，人物一旦被打倒在这"地带"中就会引发爆炸等以致身负重伤。唯一令人担心的是本作的操作感，我并不期望她在这方面能胜过"铁拳"或"VR战士"，只希望她不会只是徒具华丽外表的空架子。



星际悍将

CAPCOM公司不断推出"街头霸王"系列的新作，虽也取得了一定的成功，但总不免令人觉得缺乏创意。正是由于以上原因，这款将于今年夏天面市的3D对战游戏——"星际悍将"便分外引人注目，本作的推出是否表明了CAPCOM游戏制作方向的大转变呢?"星际悍将"以宇宙为舞台，人物极富个性，例如宇宙人可将身体随意变大变小，而机器人和大鸟则可在天空自由飞翔。在移动系统方面增加了特殊技，即将移动分为"横向移动"、"回旋移动"和"蹲下前进"三种方式，这样就可针对敌方的不同攻击作出相应的反应，3D空间格斗的感觉会相应的增加不少。此外，游戏中A键为纵切，B键为横切，由此也不难看出角色攻击方式的多样化。从目前掌握的资料来看，本作无论在招术上，还是在背景上，用"奇幻瑰丽"四字来形容都是不为过的!

PLAY STATION

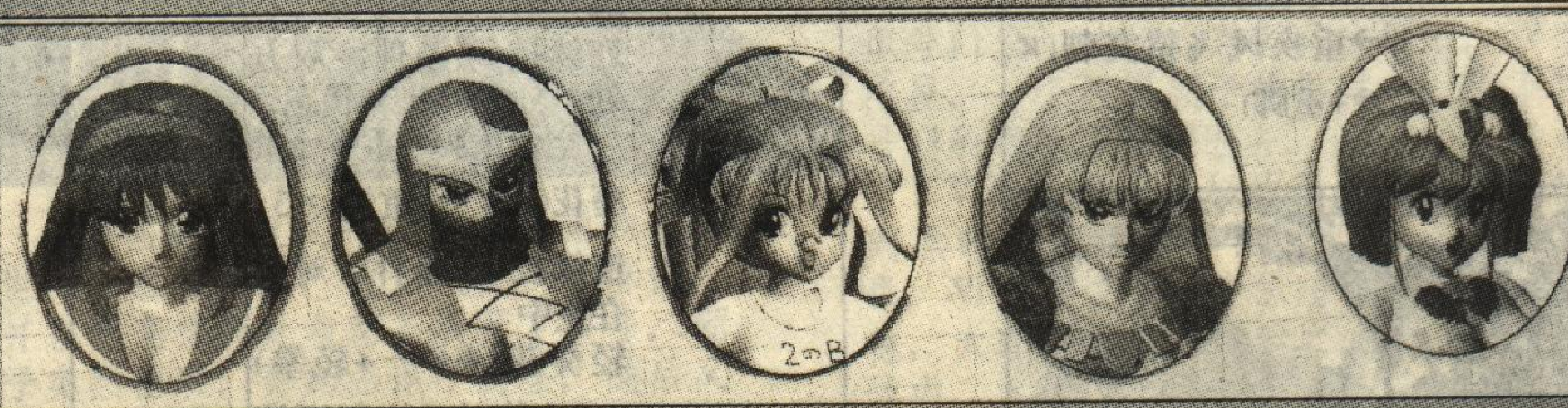


行星格斗

（TOBAL NO.1）

本作在7月号上曾有过介绍，但在其已然面市多日的今天(96年8月2日发售)，笔者却不能不说上几句，或许是以前期望过高，又或是史克威尔所做的大力宣传的缘故，实际玩过之后却令人感到颇为失望。首先是难度太低，习惯上每次玩只是为了测试一下，没想到却通了关，实在是哭笑不得。其次是缺乏震撼力，拳脚打在对手身上轻飘飘的，让人联想起某些国产武打片。唯一值得称道的连续技还算流畅，而且使用简易。本作的制作成员中包括有"铁拳"和"VR战士"系列的有关制作者，按照常理不该是现在这种效果，但万事开头难，还是情有可原的，只不过史克威尔参入PS的第一炮居然是颗哑弹，不禁令人惋惜。

FIST



制作厂商是以美少女游戏闻名的Imagineer公司，予定于96年秋发售，最吸引人的是本作八名主角中，有六位是可爱的女孩子，而且分别是由著名的声优配音，莺叱燕咤，想必热闹非凡。至于打斗手感方面，不必抱太高的期望，因为这本就不属于那种严肃的格斗游戏，笔者戏称之为"温柔一刀"。

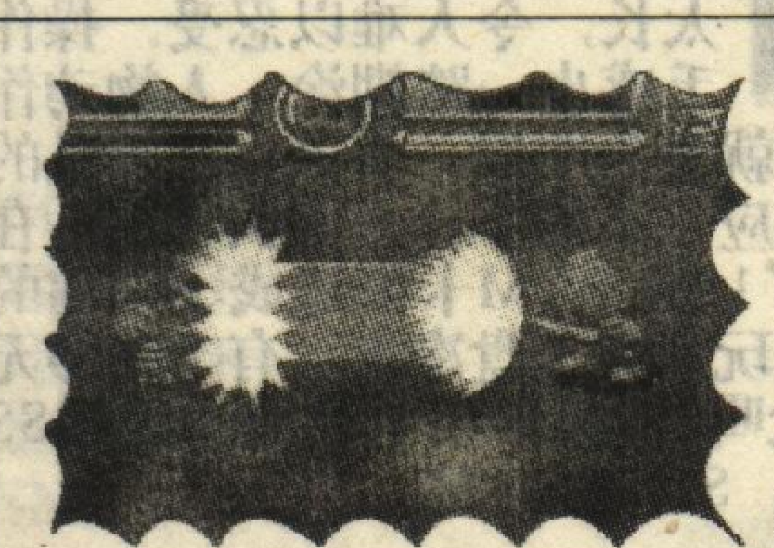
好评期待中!

SEGA SATURN

"FIST"的SS版也会在96年秋面市，至于其他格斗游戏，请详见"梦幻成真篇"。

SUPER FAMICOM

SD奥特曼



已是发售中的作品，Q版的人物造型十分可爱。由于奥特曼形象在日本儿童心目中影响颇大，所以有关作品层出不穷。本作作为格斗游戏并没有什么实际意义，等级提升和购买必杀技的设定也并不新奇，但就其趣味性而言还是值得一玩的。

梦幻成真篇



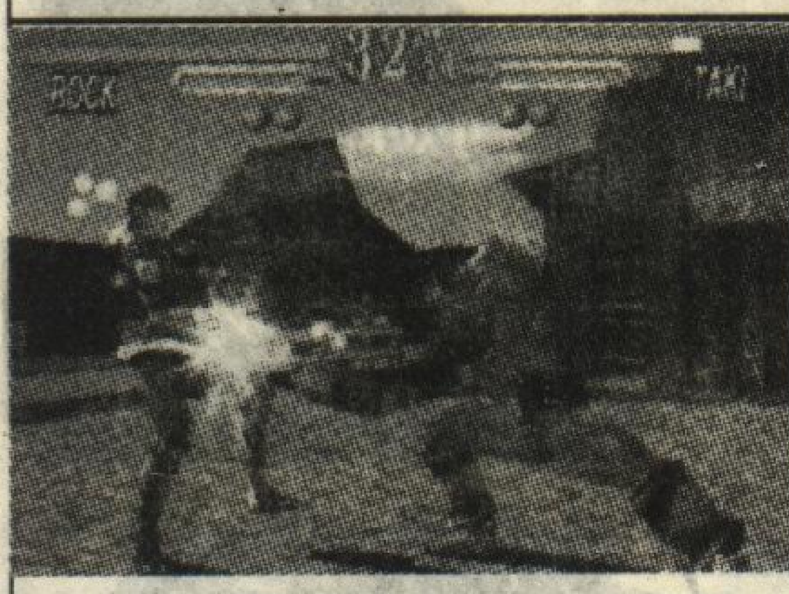
侍魂 斩红郎无双剑

厂商：SNK
对应机种：SS　发售日：未定
开发状况：？
简评：目前还没有得到SS版的画面资料，但就移植本身而言，是广大土星FANS的福音。



超能力大战

厂商：TAITO
对应机种：PS　发售日：96年10月
开发状况：90%
简评：画面比街机略嫌粗糙，大概是为了顾及360°空间的对战感觉，有关游戏内容请见上期本栏目。



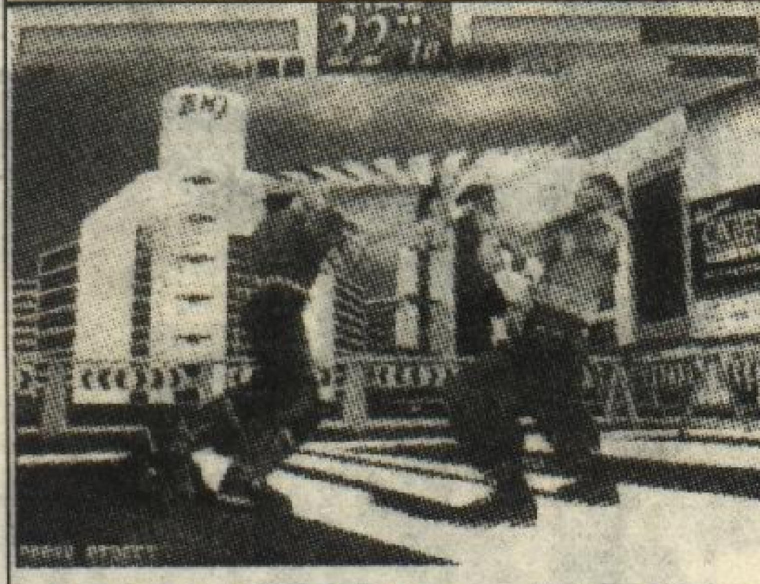
SOUL EDGE（魂之利刃）

厂商：NAMCO
对应机种：PS　发售日：96年未定
开发状况：60%
简评：7月号介绍过出招攻略，此游戏极为出色，此次移植从画面上看也颇为成功



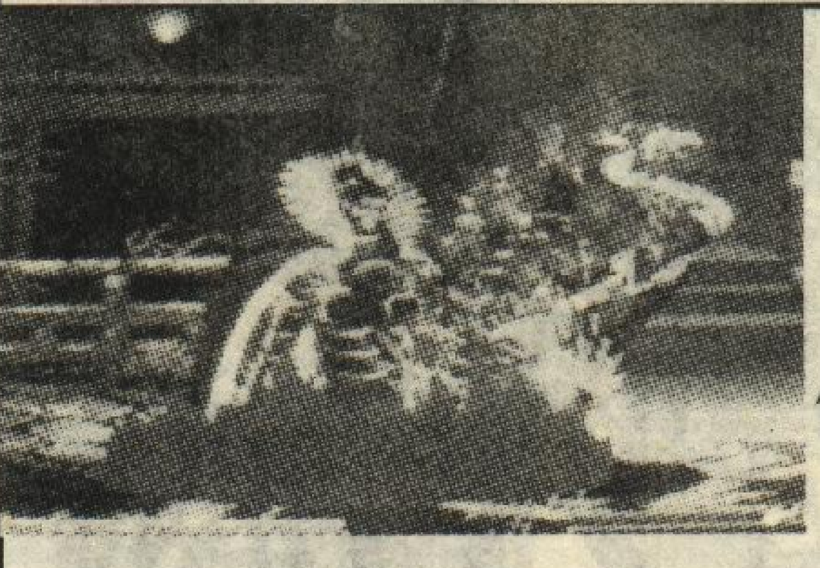
神凰拳

厂商：SNK
对应机种：NEO·GEO　发售日：8月23日
开发状况：100%
简评：利用CG技术制作的一款极出色的对战游戏，诸神间的拼杀渲染得美仑美奂，作为SNK公司的初次尝试，应该说是很成功的。



东京番外地

厂商：SEGA
对应机种：SS　发售日：未定
开发状况：？
简评：移植的消息一公布，此游戏的期待度便名列前十名之内，对移植本公司街机节目已驾轻就熟的SECA，相信这次会做得更好。



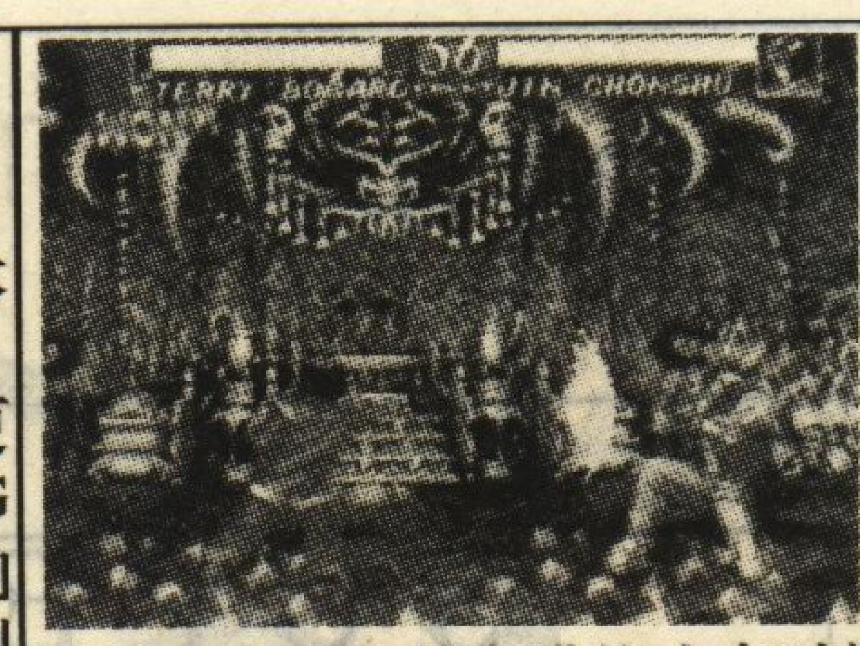
霸王忍法帖

厂商：ADK
对应机种：NEO·GEO　发售日：96年9月
开发状况：100%
简评：一款令人惊喜的作品，在角色空手和持有武器时均会有不同的招术，而且华丽无俦。希望会移植到SS或PS上。



本期最佳移植作品：格斗之王’95(SS版)

因为使用了卡带的缘故，本作的移植度之高令人赞赏，甚至可说比NEO · GEO版更胜一筹。首先是LOADING时间只是一瞬，决不会影响情绪。其次在画面、攻击判定，连续技的设制等方面都已近乎完美，拥有SS的玩家一定要买一套呀!本作原版碟目前售价已渐渐下降，大约只有三百余元，是下决心的时候了!



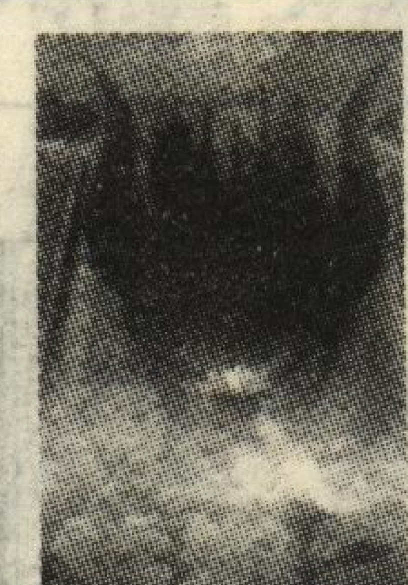
本期最差移植游戏：饿狼传说3(SS版)

本作的移植绝对是个悲剧，实在没有想到SS版竟会差到如此地步。画面上虽没有什么问题，但LOADING时间太长，令人难以忍受。操作手感也一踏糊涂，人物动作慢得出奇，尤其在跳线攻击时就更为明显。看着自己操纵的角色总是迟纯得慢了半拍的反应，不能不让人心头火起。在SS版的“格斗之王’95”加了16M ROM卡带达成了空前的移植度之后，本作无疑是给SS玩家泼了盘冷水，有卡带与无卡带的区别真的会是如此之大吗?但愿卡带不要成为以后SS移植格斗游戏的拐杖，努力呀，SATURN君!

闲 情 雅 趣 篇



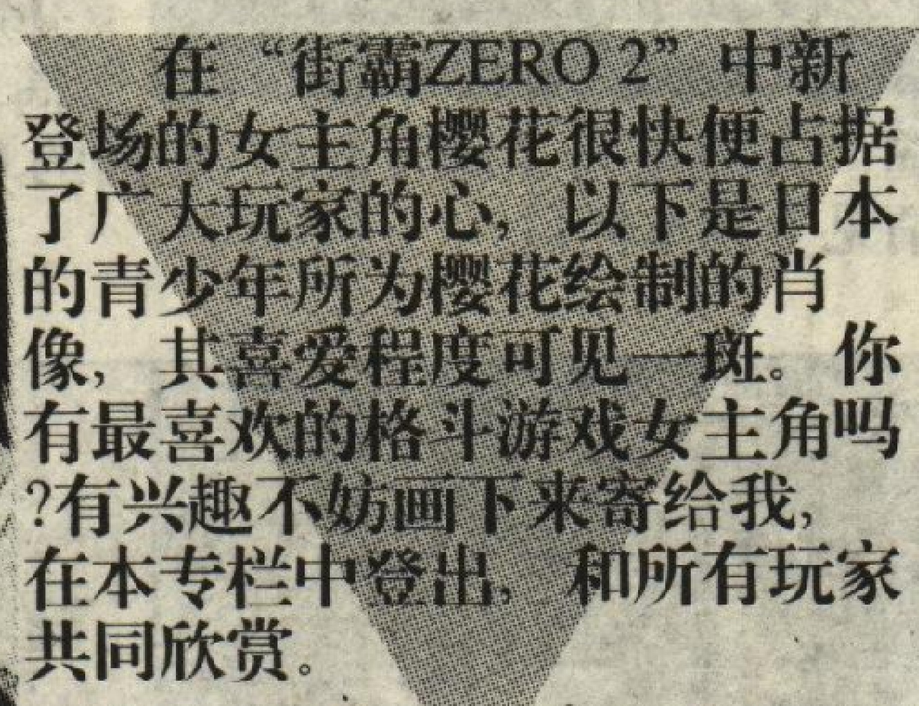


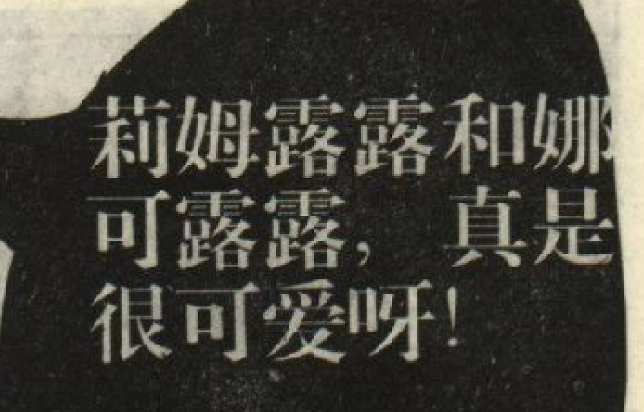



这都是哪些游戏的VIDEO，你认识吗?



在“街霸ZERO 2”中新登场的女主角樱花很快便占据了广大玩家的心，以下是日本的青少年所为樱花绘制的肖像，其喜爱程度可见一斑。你有最喜欢的格斗游戏女主角吗?有兴趣不妨画下来寄给我，在本专栏中登出，和所有玩家共同欣赏。





莉姆露露和娜可露露，真是很可爱呀!

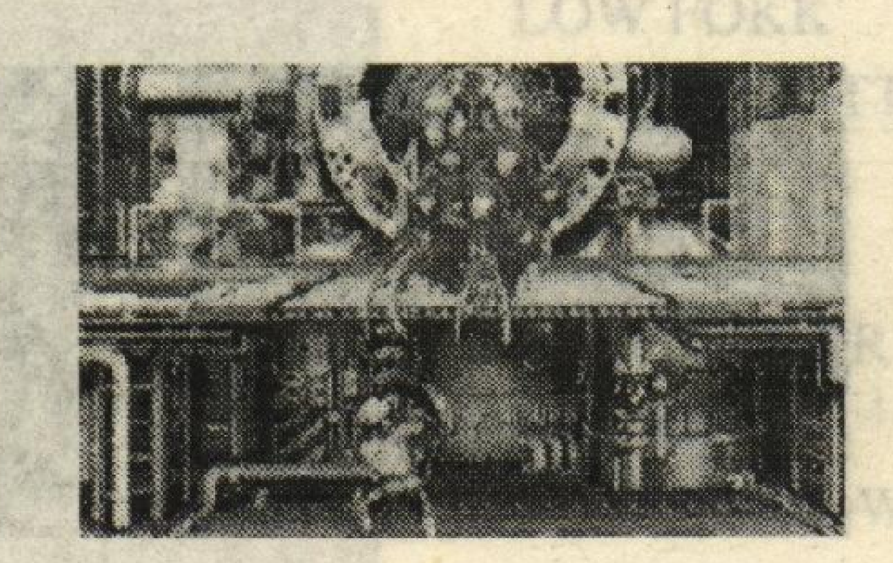






95年度NEO•GEO上市游戏节目总目录

1风云默示录—格斗创世纪



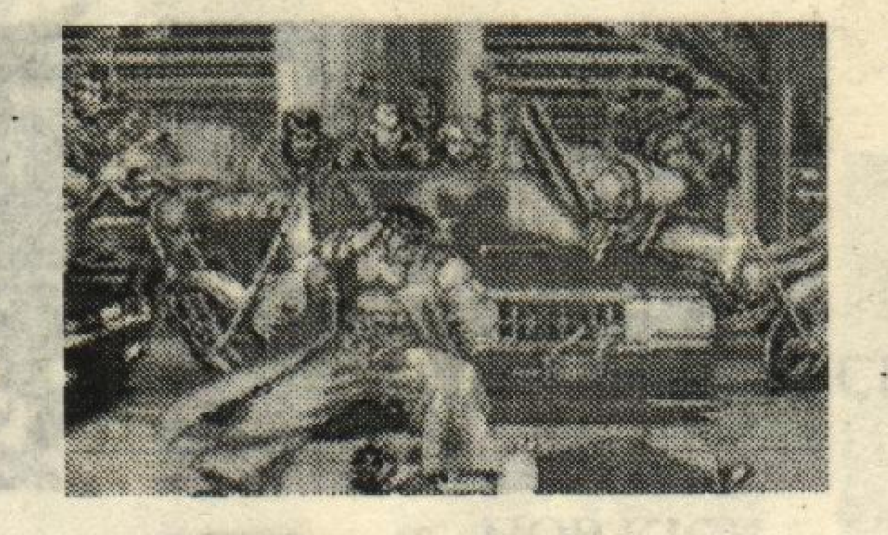
9名战士为打倒神秘的战士“狮子王”而在“兽神武斗会中”激战。游戏采用了一种经改良的二段战线系统，令人玩起来有在立体战场上作战的感觉。

2世界英雄2 WORLD HEROS 2



同名系列第二作的CD—ROM版，可选用的人物由前作的8人增至14人，加入了可反挞对手的远程武器及反挞对手的系统，死之擂台也改以DOWN制进行。

3痛快GANGNA行进曲



在对战二人身上设定了较多HP，然后以一局定胜负的格斗作品，在立体式的战场上，你可利用地上各种道具帮助你战斗，而在储满热血指标后更能使用华丽的“GAN GAN 必杀技”。

4 饿狼传说3



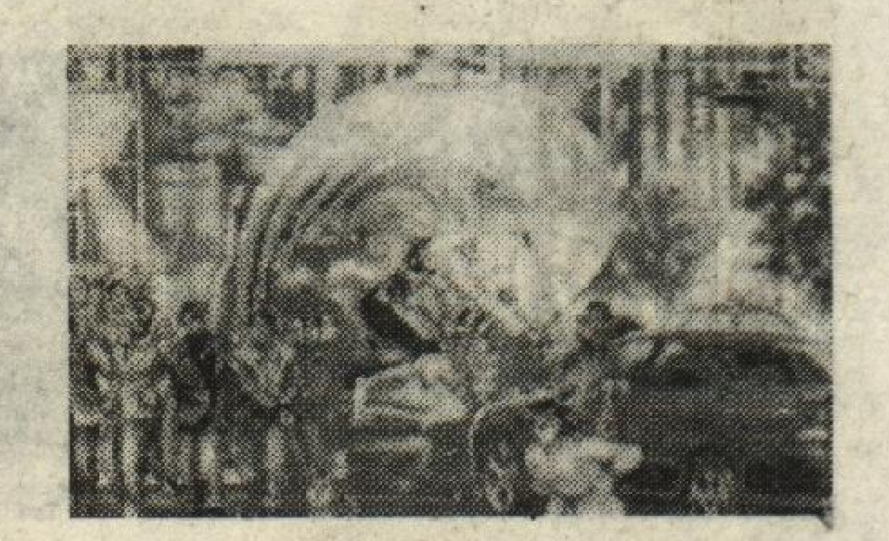
《饿狼》系列的第4作，最大特色是增加了三段战线及潜在能力等新系统，而在每次战斗后均会由电脑评定你的战斗表现以决定能否与隐蔽人物秦兄弟一战。

5 世界英雄 WORLD HEROS



《世界英雄》系列的第二作，8名来自不同时空的人物为争夺最强之座而战，除了人物各有特色外，以死之擂台模式比赛时更随时会被图版上的各种陷井打伤。

6 WORLD HEROS PERFEOT



《世界英雄》的第4作，今集和以往最大的不同之处是加入了一种称为“英雄指标”的东西，为储满后便能使出强化版的必杀技，基本操作方面也和以往有少许不同。

7 GALAXY FLGHT



8位来自宇宙的战士为拯救世界而战，游戏虽是采用了平面的单战线系统，但画面两端却能作无限的卷轴。整个游戏的速度感很棒，难易度也算是偏高。

8 双截龙 DOUBLE DRAGON



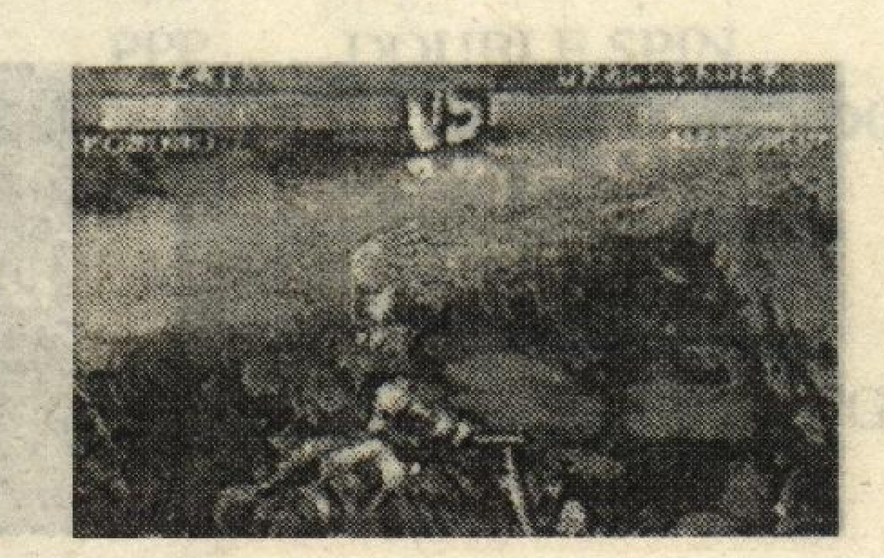
著名动作游戏《双截龙》的格斗版，游戏的最大特色是没有拳脚掣之分，4个按掣代表着4种不同强度的攻击，除此之外也有“例牌”的超必杀攻击。

9 THE KING of FIGHTERS'95



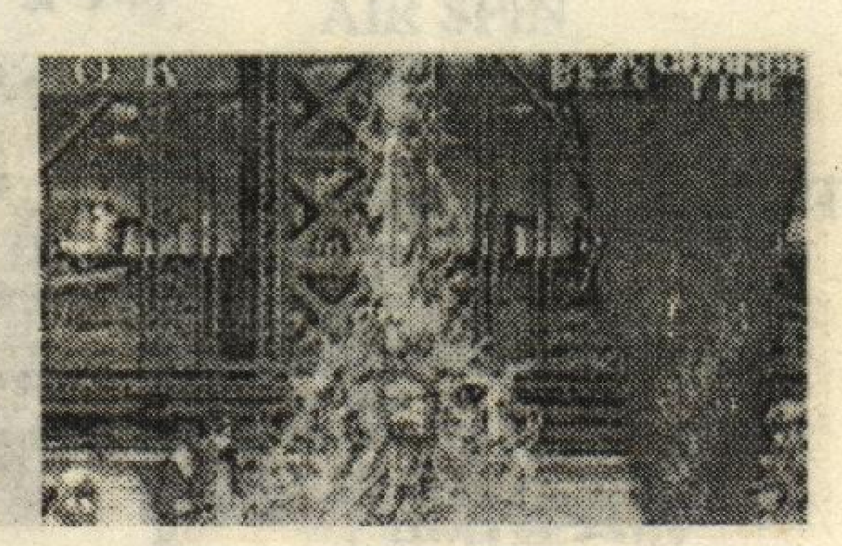
集合了SNK多种名作格斗系列的超级格斗游戏集篇，这集除了原有的队伍外，更增加了由玩者自行编队的玩法，令游戏变化大为提高。

10 侍魂3 斩红郎无双剑



同名系列的第3集，这集在游戏系统上作出颇大的改变，引入了《KOF》系列的储气及闪身系统，而每位人物各自设定了二种必杀技系统供玩者选择。





在一个纵横于现世及战国时代日本的奇特游戏舞台上进行的横卷轴动作游戏。你的目标是前往在华盛顿上空的魔境城。游戏的最大特点是可以救出同伴后召唤他们暂时替代你去战斗。

12 MUTATION NATION



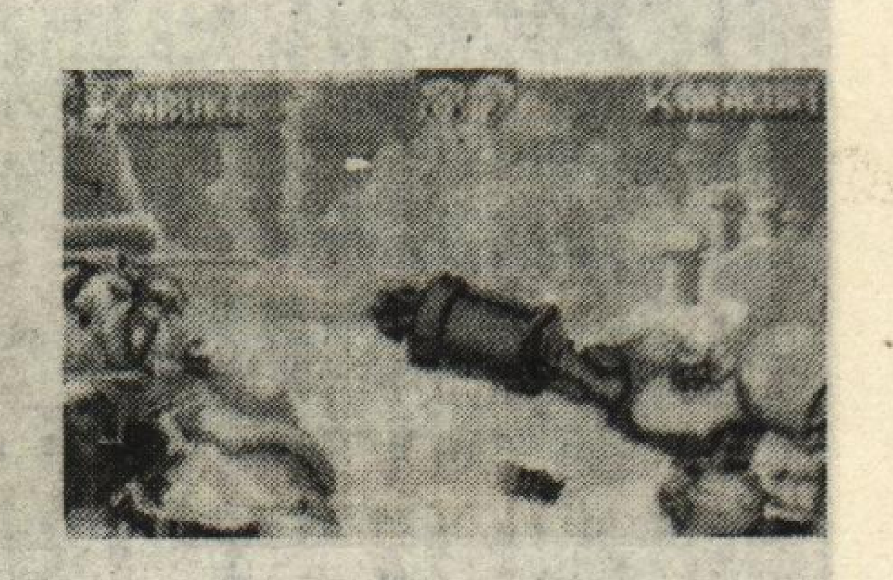
一个以近未来为舞台的横向动作游戏，你要利用连续按掣以及籍着4种道具作5阶段进化的必杀技，将把人改造成生化人的疯狂科学家打倒。

13 超人学园钢帝王



这个由动画界名人“大张正巳”负责人物设计的作品，游戏中最大的特色，是一种能在打败对手的同时学会对手一种必杀技的学习系统。

14 天外魔镜真传



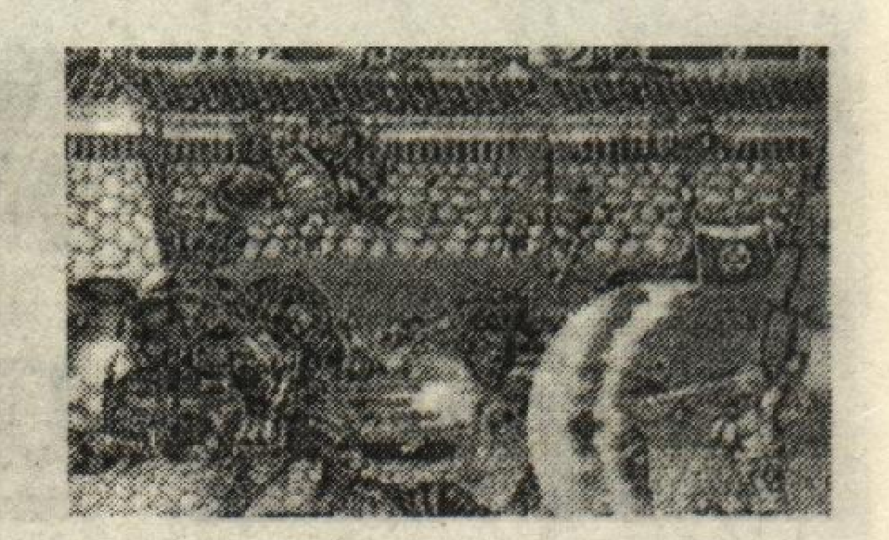
以PCE名作RPG《天外魔境》系列中的人物当主角的格斗游戏。基本玩法类似《侍魂》，而出招方法则设定得较为简单，令不擅长格斗游戏的人也可以很容易上手。

15 CROSS SWORD II



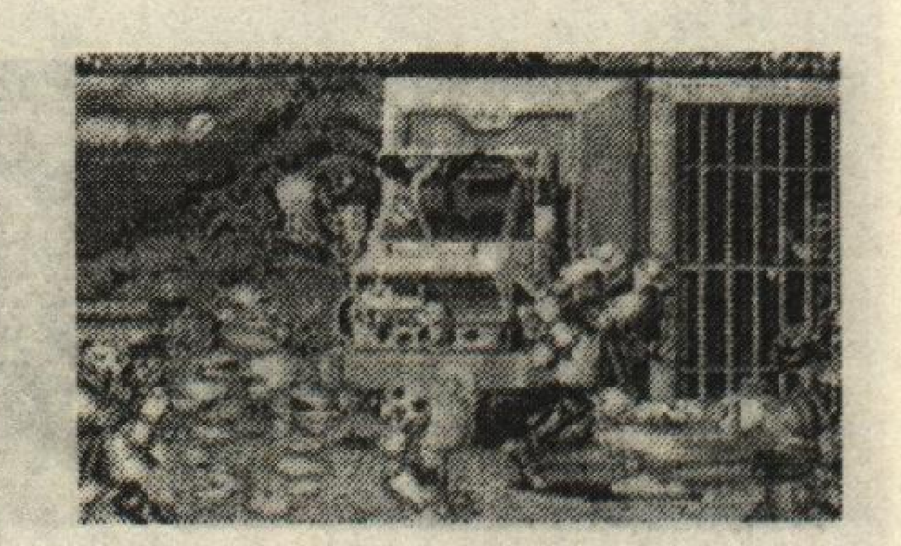
以梦幻般中世为舞台，一个只推出CD- ROM版的3D动作作品，这集的特色是增加了攻击方法，而主角也变成了可以从三名各有特色的人物中选择。

16 战国传承2



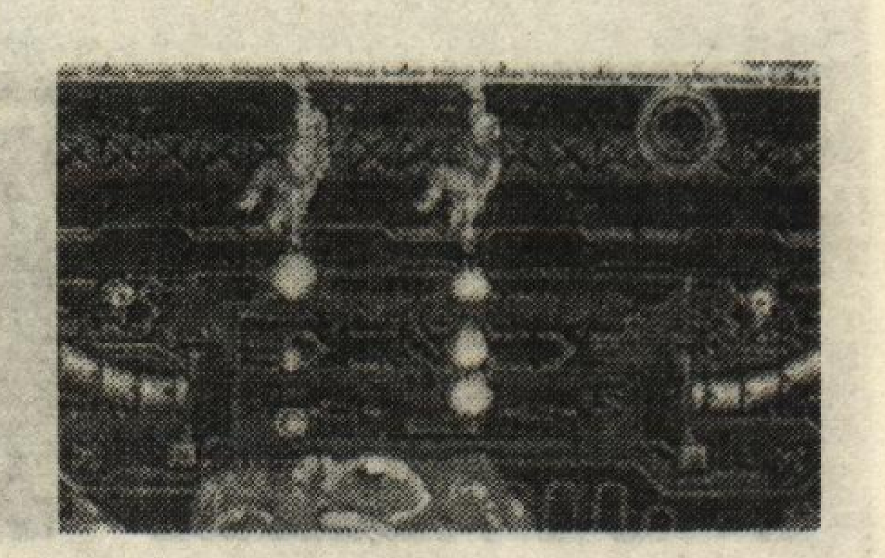
基本玩法和上集分别不大，只是攻击分为有上段攻击和水平攻击，而这集更可一开始就召唤同伴，但能召唤的同伴则会因版面不同而有所限制。

17 机械人军团ROBO ARMY



两名机械战士为了阻止突然出现的机械人军团的野心而战，除了用拳脚攻击外，你也可拾起图版的道具攻击对手，一个传统型的格斗式动作游戏。

18 CYBER-LIP



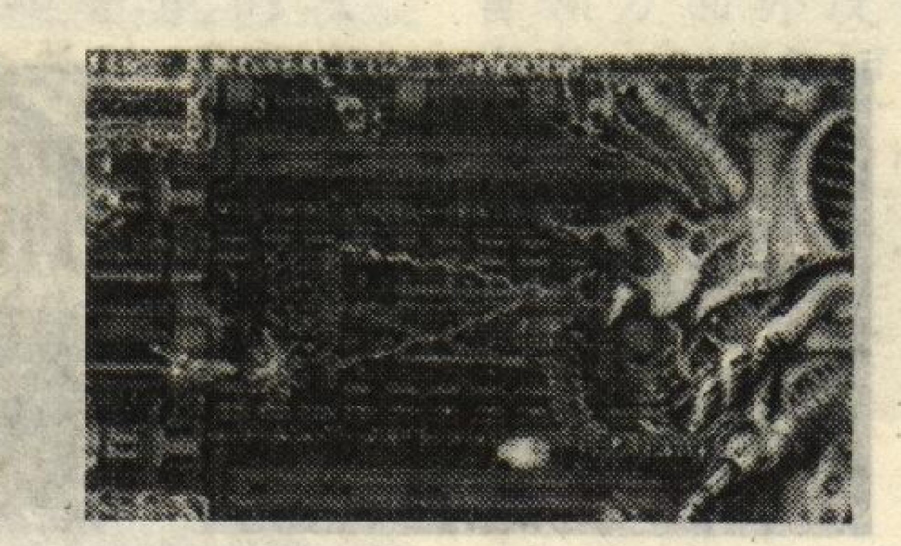
由于军事电脑“CYBER-LIP”的突然失常，与异型一起向人类攻击，两名主角因此便潜入殖民地加以阻止。游戏中最大特色是那些外型恐怖的敌人设定。

19 VIEW POINT



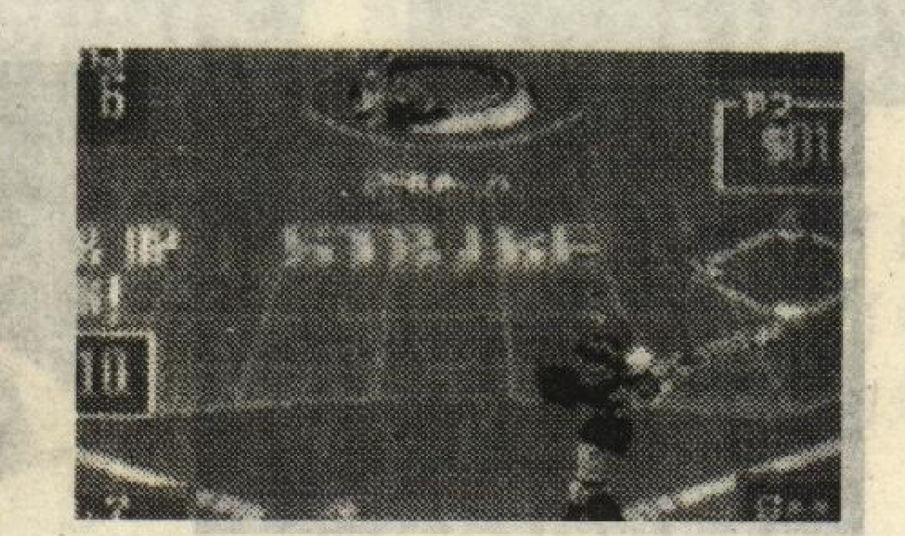
采用了独特的斜向视点来进行的射击游戏，除了普通弹及3种爆弹外，普通弹更可储成波动炮发射，而多边形风格的敌人设计可算是这游戏的最大特色。

20 PULSTAR



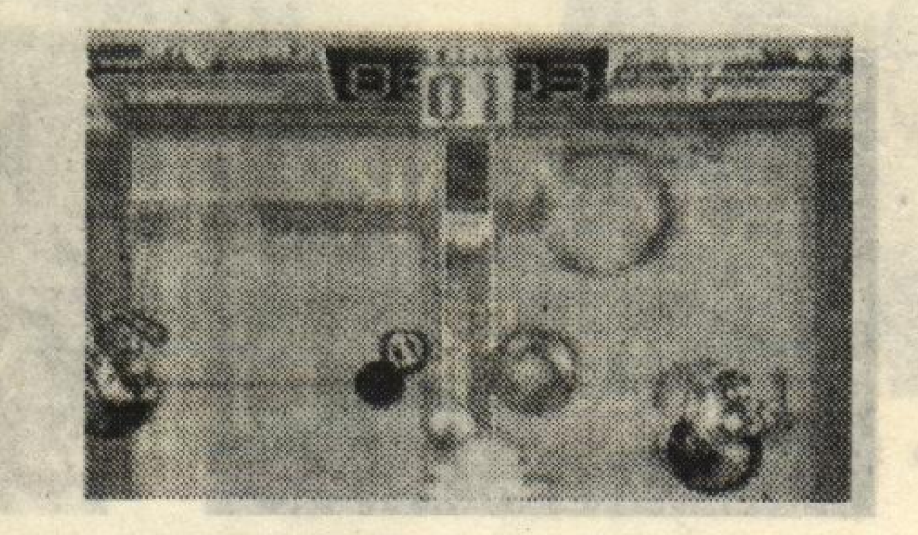
由于使用了最新技术而做了超逼真的画面，游戏所用的容量也是令人吃惊的多。主角的攻击同时具备了以连射来增强及以储能量来增强的方式也是游戏的特色之一。

21 2020年超级棒球



近年来风格的棒球游戏，不但球队各有特色你更可利用比赛所得的奖金购买强化道具或是代打型棒型机械人。

22 FLYING POWER DISC



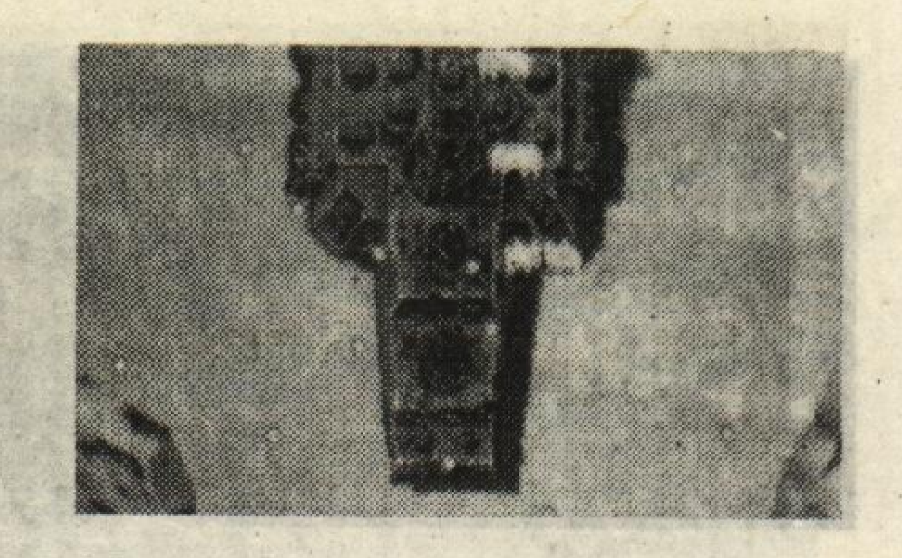
游戏的基本规则很简单，你只要将飞碟投进对手的龙门便可，但因为投飞碟时的控制可以有很多变化，而各选手又有着自己的必杀技，所以玩起来会相当有趣。

23 幽灵机师 GHOST PILOTS



一个以二次世界大战为舞台的纵向射击游戏。主角的攻击方法分为普通弹及爆弹二种，普通弹可作4阶段强化，爆弹则可从4种之中选择。

24 SONIC WINGS 3



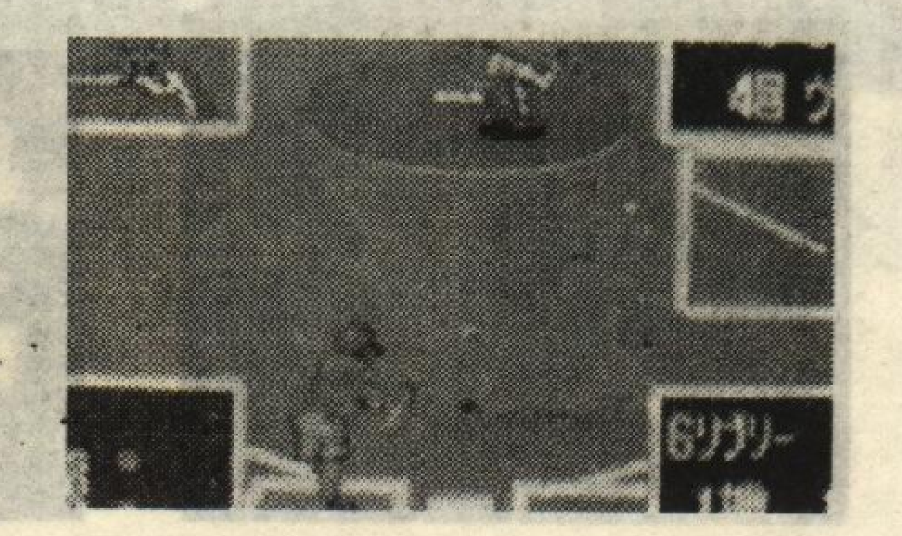
一个就是在街机上也相当著名的射击游戏系列第3集，这集在系统上和以往分别不大，而登场机师则增至10人，2PLAY时每当过版后均会有对话现场出现。

25 DUNK DREAM



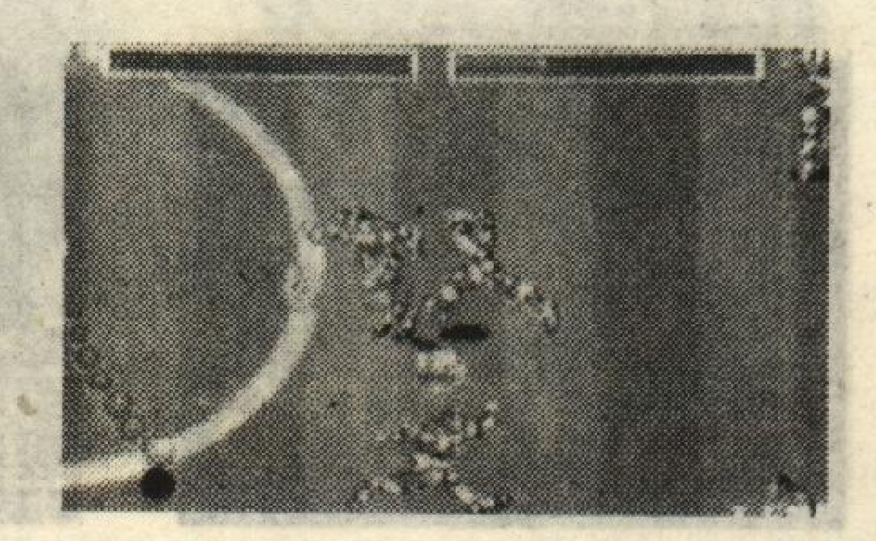
从来自世界的心从中造出队伍来进行3对3篮球。不但可以利用十字掣施展各种高级技巧每入了4球后更能使用华丽的超级射球。

26 棒球明星 PROFESSIONAL



以16支虚构的球队来进行的棒球游戏。每支球队均有着自己的明显的个性，而在游戏中也经常会出现大特写画面以增加玩者的投入感。

27 SOCCER BRAWL



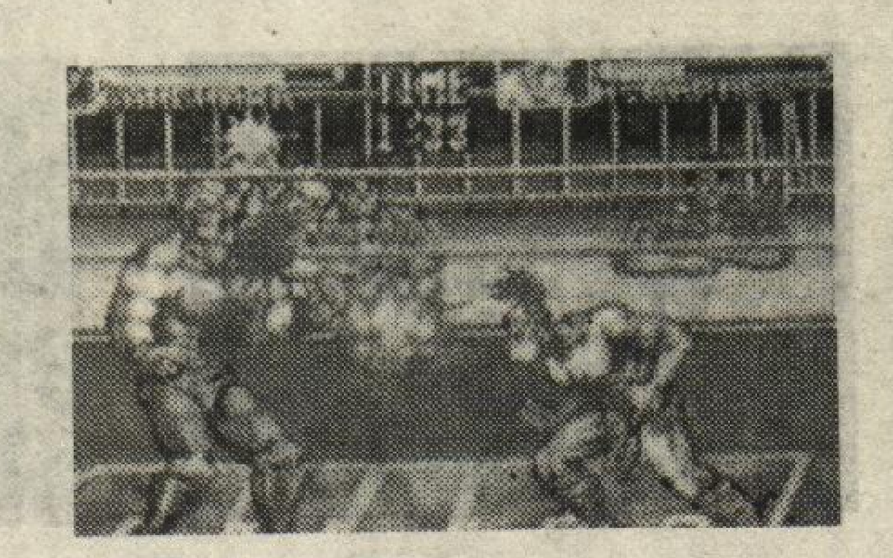
一场以机械人进行的近未来7人足球赛。比赛中不但没有越位的设定，你更可以储足能量后射出强力的一球，充分表现出机械人足球独有的劲力。

28 得点王～SUPER SIDEKICKS



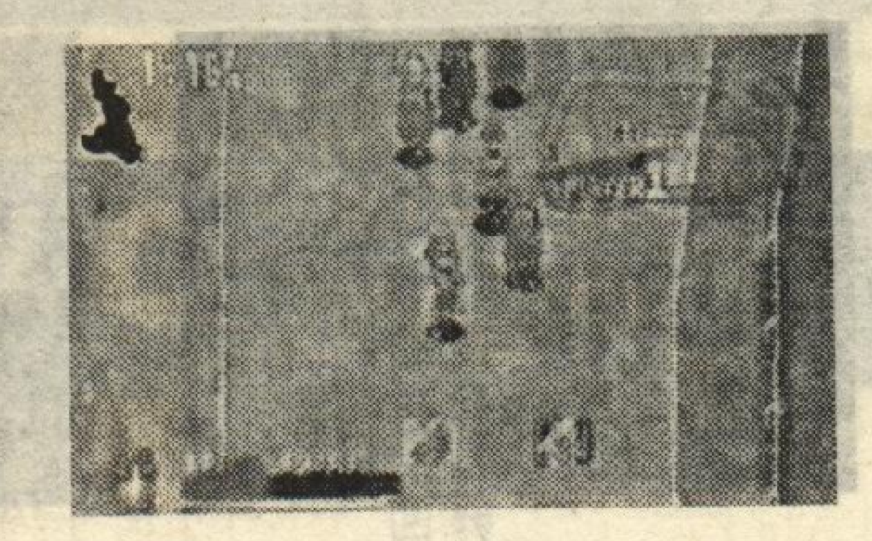
同名系列第一作的CD版，一个以世界杯为题材的足球游戏。玩者可从12队中选择一队进行游戏，而画面亦会按情况用近境表示。

29 FIRE SUPLEX



由10名富有个性的摔跤手合演的一幕摔跤战。场地可选择在擂台或是满地凶器的屋外，系统也异常简单，总之两人互捉时连按较快的一方便可出招。

30 STAKES WINNERS



一个可以由玩者亲自操作马匹比赛的游戏。利用赛事进行中从赛道上拾到的道具，可大大增加你取胜的机会，除此之外，你也可完成一定的赛事后以奖分版提高马的基本能力。

31 将棋之达人



一种在国内绝少人会玩的棋类"将棋"，这作品除了有正常的将棋外，也有另外二种较特别的玩法供玩者选择。

32 QUIZ KINQ OF FIGHTERS



以SNK系列格斗游戏人物为角色的问答游戏，除了一般的玩法外，与首脑对战更会以一种独特的格斗问答方式来进行，更可输入指令来使出超必杀技。

33 得点王3 ~挑战光荣



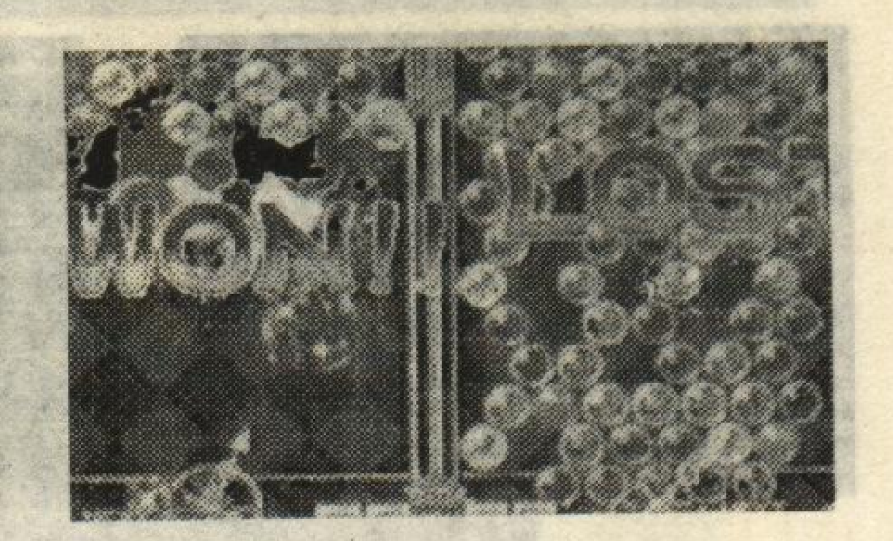
得点王系列的第3作，可选用的队增至8个地区中的64队，玩法也分成全队伍参战的世界锦标赛及地区预赛。可施展出来的技巧比以前更多。

34 POWER SPIKES II



继承了前作的系统外，这集在球队方面设定了男女及机械人球队各8队，而机械人队更可用简单的指令使出必杀发球或必杀扣球。

35 PUZZLE BUBBLE



以著名动作游戏"泡泡龙"的人物为主角的斗智游戏。玩法非常简单，你要将各种不同颜色的泡沫射到画面上方，当3个或以上的同色泡泡连在一起时便能消去。

36 雀神传说

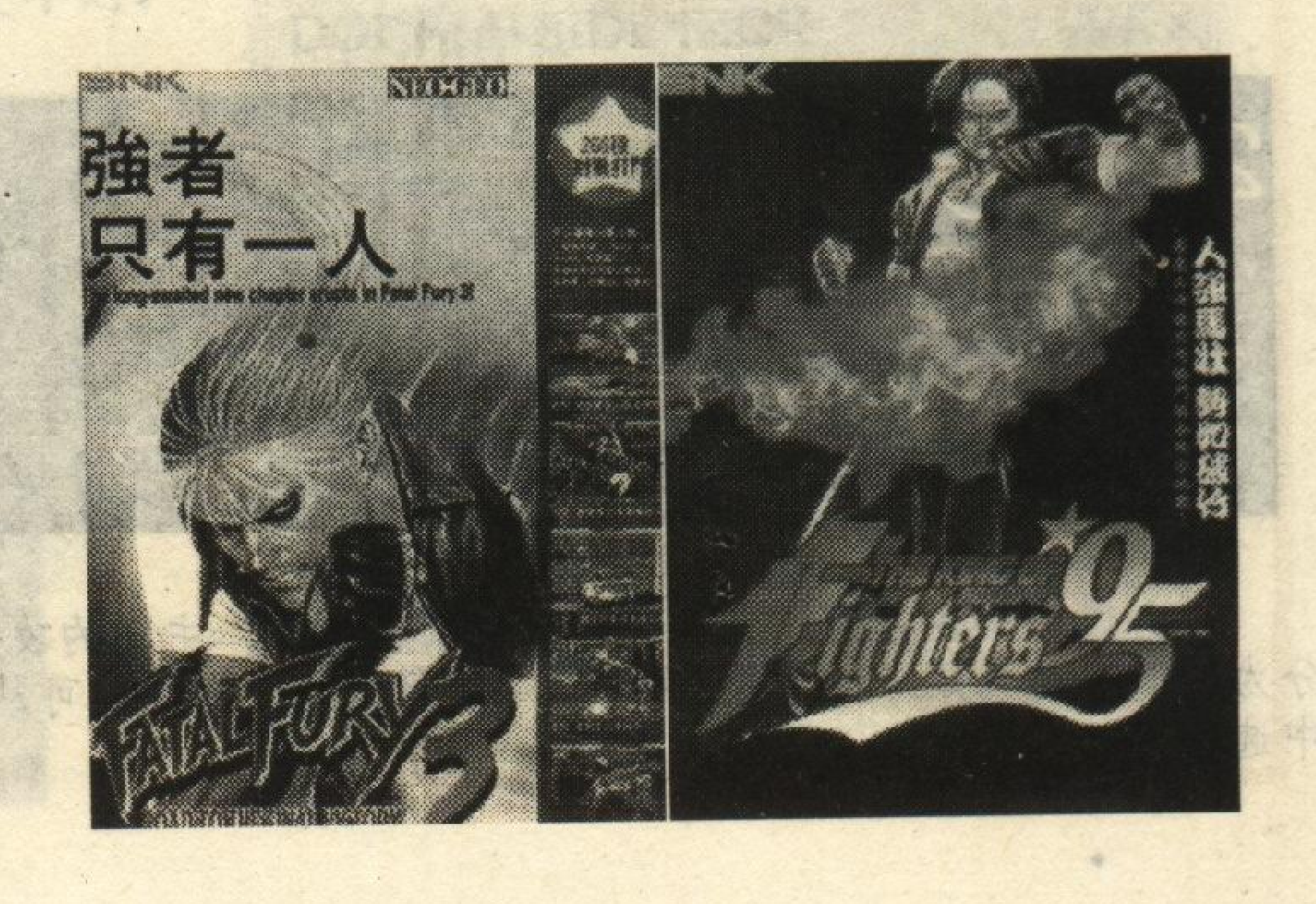


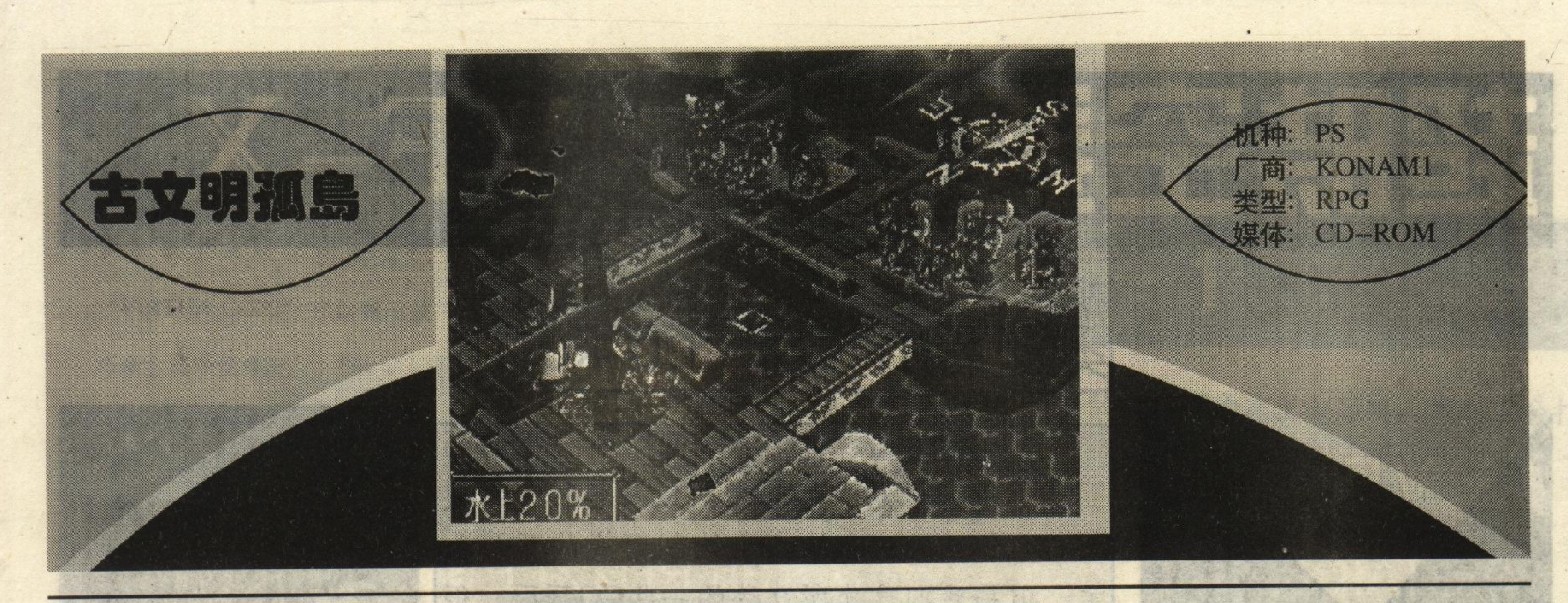
主角为找出传说的圣雀士而展开旅程的RPG式麻雀。当累积了一定经验值时便能升级，令你能使用各种特殊招式。游戏中更有为初学者而设的忠告模式。

37 ADK世界



NEO·GEO CD中首次以杂志概念推出的作品，由多个小型游戏构成，此外更有画廊等非游戏部分，若你是ADK的拥蛋的话就一定不会失望。





古文明孤岛是以伊休塔里亚共和国为舞台的游戏，故事描写主角们卷入了十五年前的革命战争而灭亡了旧王朝的阴谋统治。这游戏的特征是，在3D化的战斗范围内玩家可以用自己所希望的各种角度来移动视点观看战斗的情形。还有，当战斗地点因障碍物的阻挡而变成阴影，你也可以切换成最佳角度的视点来观察，如此便能享受充满迫力的战斗画面了。另外,可以利用石头、木箱等等的障碍物，尝尝与众不同的战斗风味。总之玩家要设法解开“创世纪”传说之内的巨大密秘。加油吧!

文：fox

▲战士系的人攻击力与防御都相当当高。▲把敌人引诱到桥上然后逐一歼灭。

▲双方交战时在高处的人要占有优势。

▲躲在障碍物的后面偷袭敌人。

▲整体地图有放缩的功能，可以一目了然。

▲当敌人在吊桥上时,使用爆炸系魔法

▲使用魔法之后，吊桥被烧毁，敌人也被消灭，是个很好的办法。

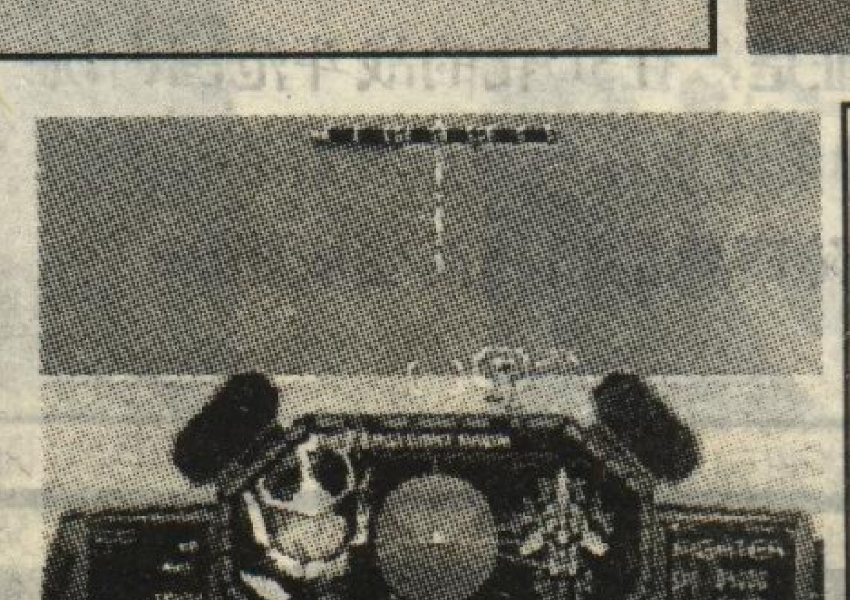
超時空要塞 VF-X

机种: PS	厂商: BANDAI
类型: SHT	媒体: CD-ROM

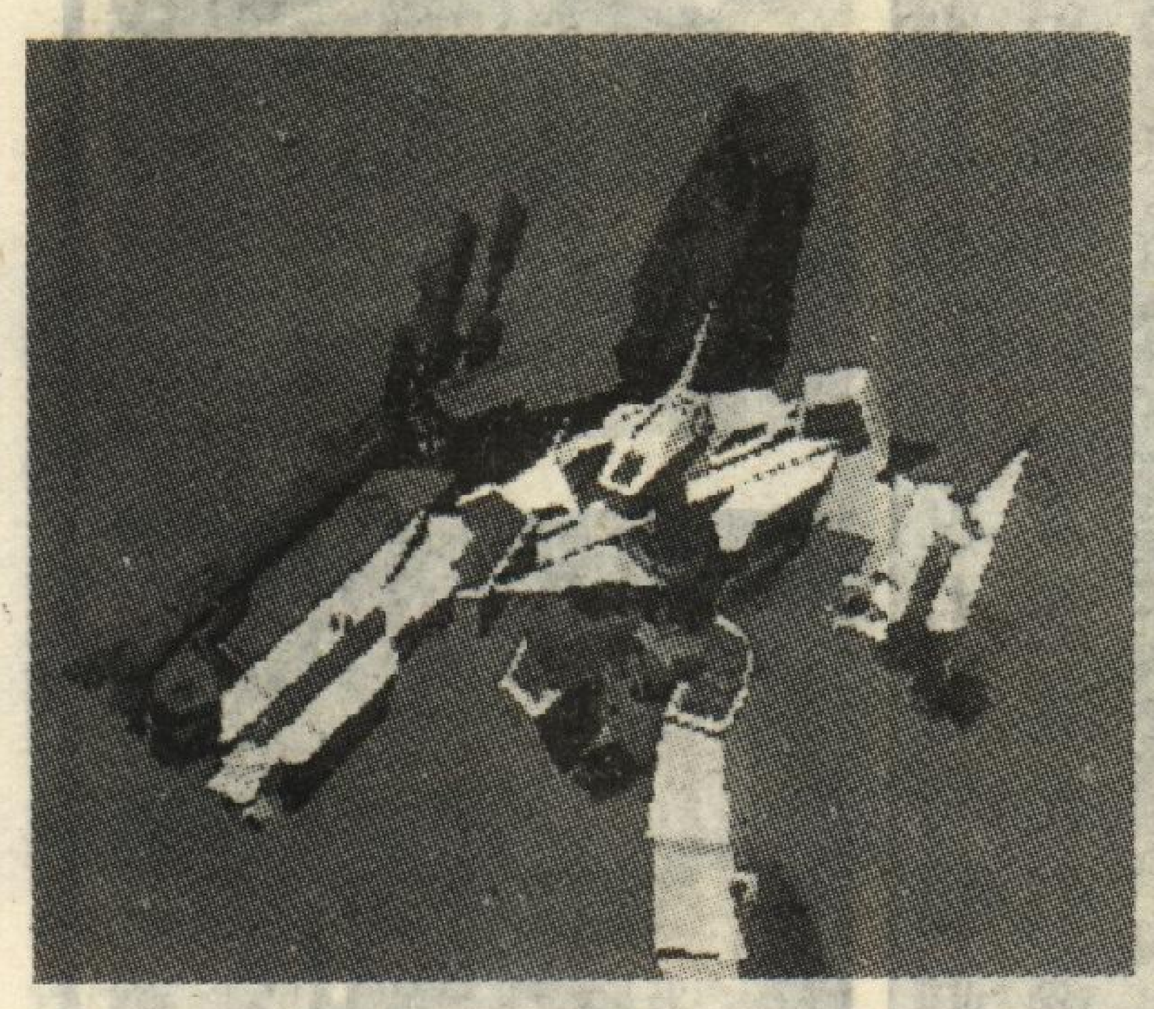
VF-1

电视卡通“超时空要塞”中的变形战斗机VF-1的改版，VF-1本身配备装甲，在机身背后加装可卸式的辅装推进器，并配有强力装备。

到目前为止“超时空要塞”所公布的画面，都是以游戏中的主角，以及各种变型战斗机以POLYGON技术所绘制而成的照片为主。但是我们这次所刊登的一些CG画面，很明显的都是为了游戏中使用所加入的电影片段。



电影版“超时空要塞”中的片断在座舱中与敌人交战，立体感惊人。每一种型态的座舱是忠实依照原作所作成的。



VF-1可以配备强力武器

VF-1的飞机与机器人的形态

◀

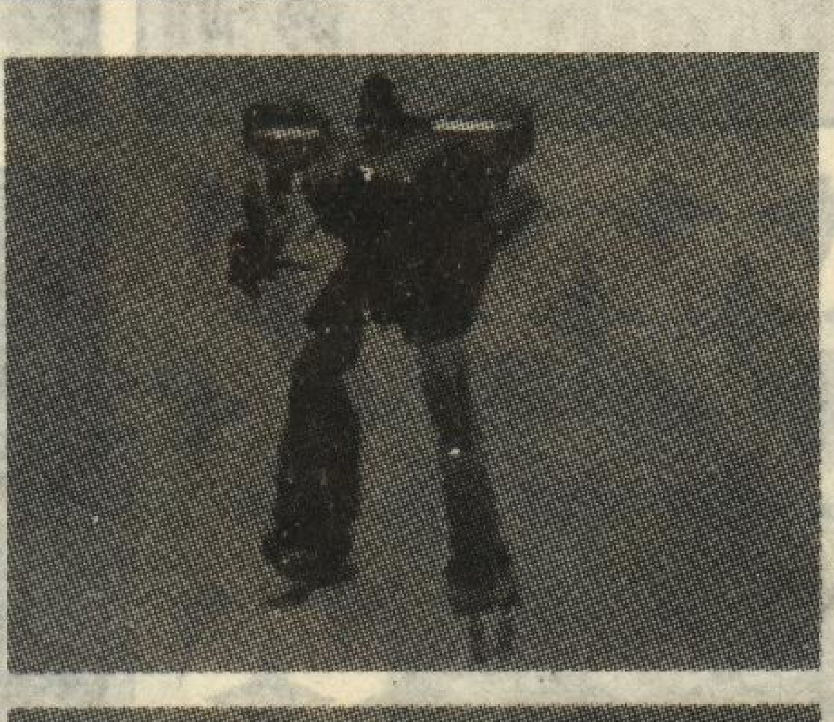




▼ VF-17D的变形过程

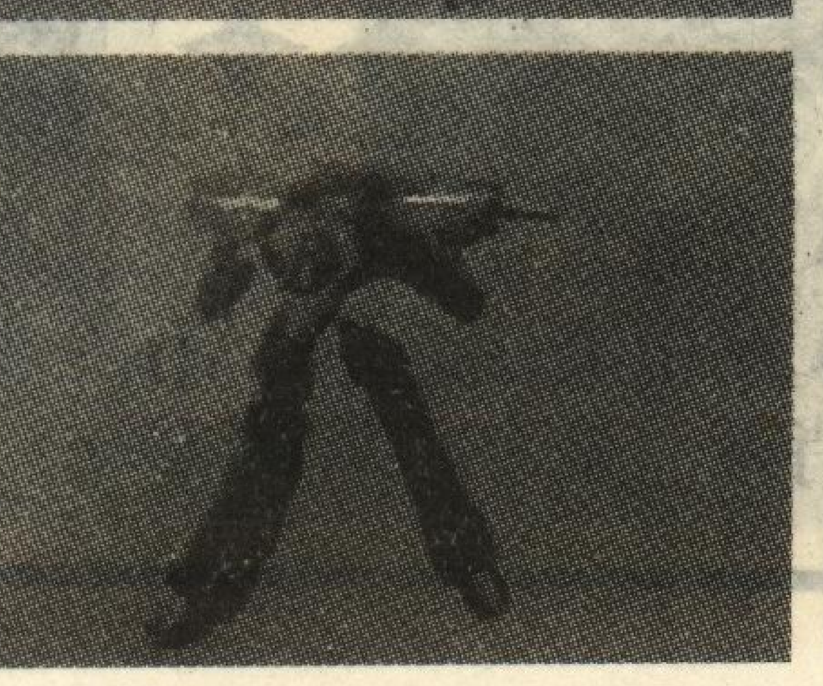
VF-17D

这是“超时空要塞7”时第一次出现的机种，它的机身参考美国的“史特鲁斯轰炸机”具有相当高的隐秘性。













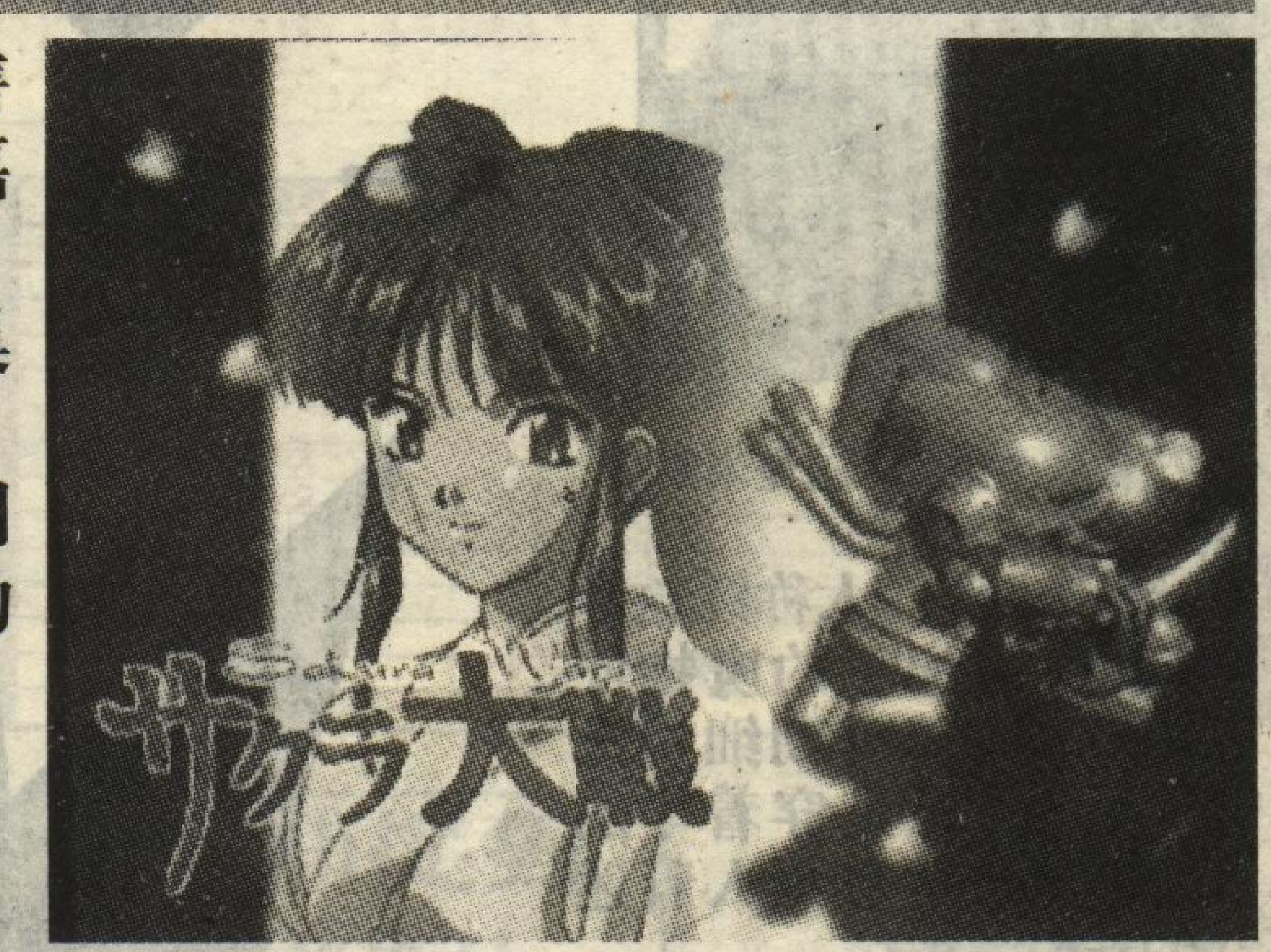


櫻花大戰

即将在土星上发售的樱花大战，是世嘉公司又一力作，今回我向大家最新画面。

此次将游戏中依赖度的作用，以及与宿敌黑之巢穴的内幕公开。

在游戏中依赖度相当重要，在战斗中如果你的同伴依赖度高的话，修正后的攻击力、防御力和移动力将会提高，那么无疑给胜利带来很大帮助。



美少女乘坐魔操机兵展开樱花大战。



为提高同伴的依赖度大神要有一套溜须拍马的功夫。



相反如果事情办糟了，不单受到惩罚，依赖度还会降低。

努力吧！！

怎样才能提高依赖度呢？其实并不难，只要在平时多与同伴交谈，并为高傲的大小姐们多多的奉承，依赖度将会提高。除了战斗之外，自由时间里可里到处闲逛，会有许多有趣的故事发生。

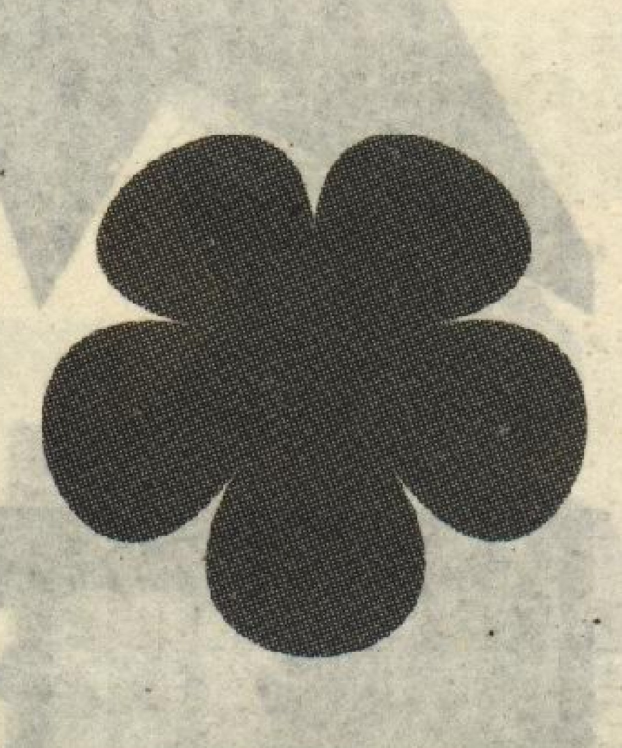


文:付



大神与同伴们开赏花大会，欢快的气氛中谁也不会想到即将有事情发生。







邪恶的黑之巢会首领天海。天海手下的死天王，都是身手不凡的家伙。

绝赞期待中！

妖艳的恶女米罗



▲人称红色米罗，这是米罗所乘的魔操机种。

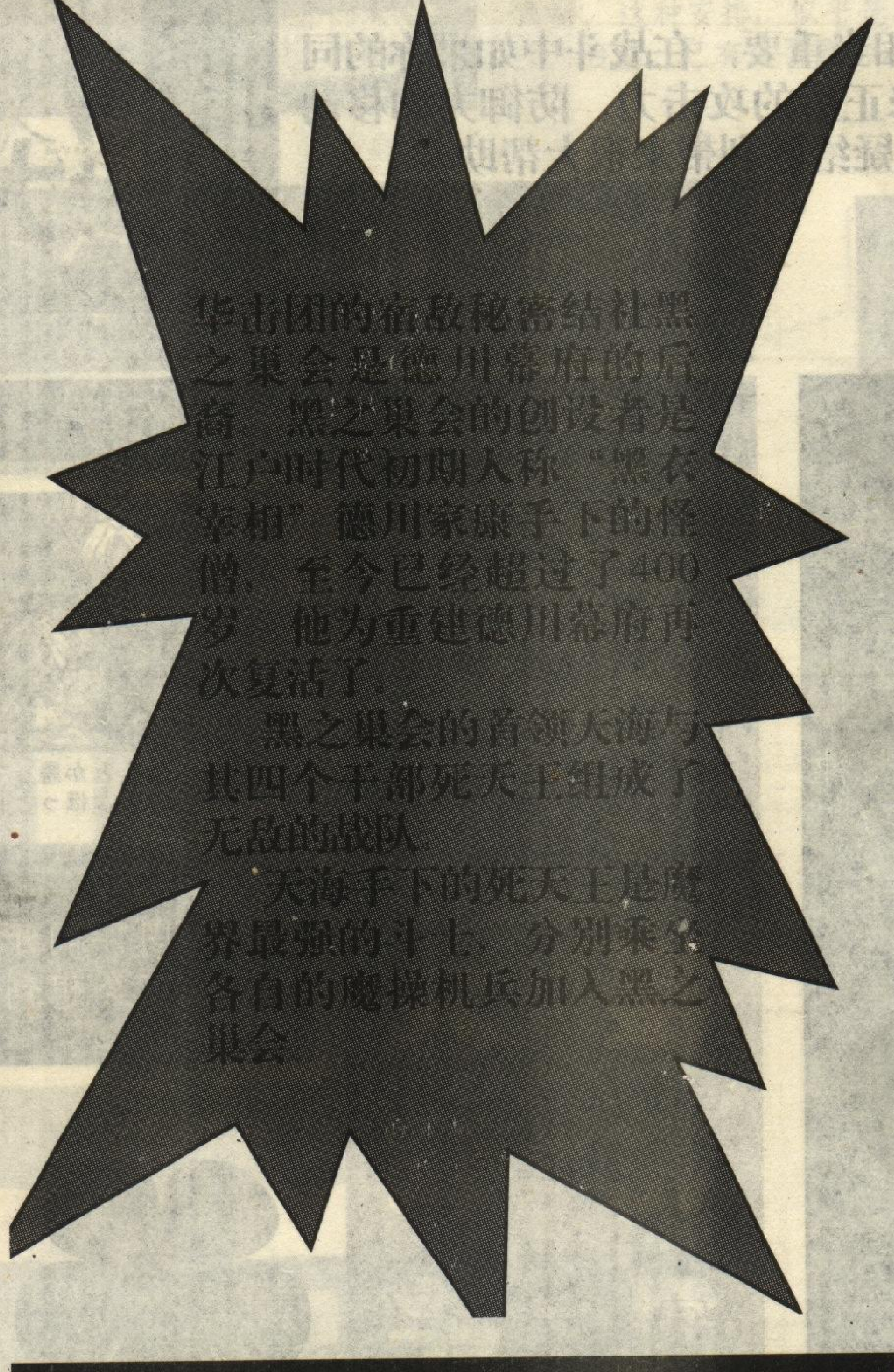
细川米罗：人称红色米罗。天海配下的魔物使者，是战国时期细川氏的末裔。总是穿着华丽的服装，是个令人着迷的对手。

暴力化身罗刹



▲天海手下的傀儡使者以蒸汽动力来开发武器。

罗刹：天海手下傀儡使者，恶名极高的男性，人称白银罗刹。刹那的弟弟，拥有无穷怪力。



华击团的宿敌秘密结社黑之巢会是德川幕府的后裔。黑之巢会的创设者是江户时代初期人称"黑衣宰相"德川家康手下的怪僧，至今已经超过了400岁。他为重建德川幕府再次复活了。

黑之巢会的首领天海与其四个干部死天王组成了无敌的战队。

天海手下的死天王是魔界最强的斗士，分别乘坐各自的魔操机兵加入黑之巢会。



九月底发售

虫使者刹那



▲狡猾无比是个不容易对付的家伙。

刹那：天海配下的虫使者，与弟弟罗刹同样恶名昭著。人称青色刹那。有着小孩一样的面容，性格却极为冷酷无情。

冷静的鬼叉丹



▲拥有冷静头脑和优秀的技术，黑之巢会所使用魔操机兵大部分是他设计的，这是叉丹研制的新机种。

叉丹：被称作天海手下的左膀右臂，应该是四位死天王之中最难对付的一个。我方同伴中有谁是他的克星呢？



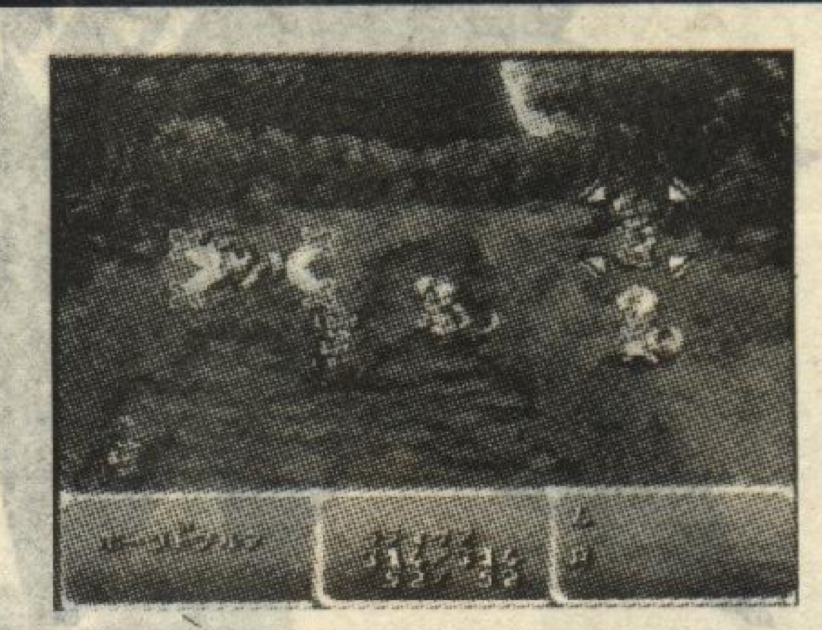
星之海洋

厂商：ENIX	机种：SFC
类型：RPG	容量：48M

“星之海洋”是艾尼克斯最近的又一巨作。如同游戏名一样，游戏是描写宇宙冒险的故事。本文是游戏中四大行星的介绍。



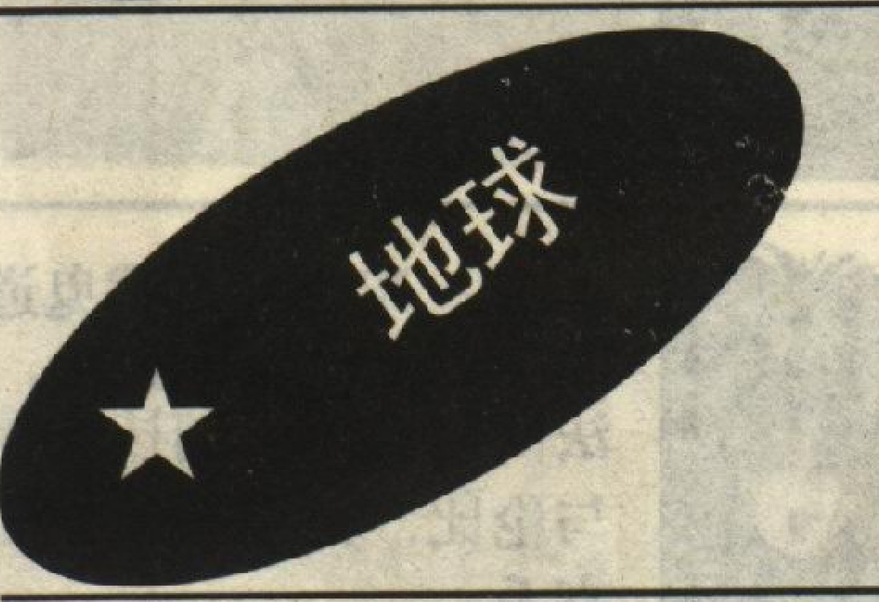
本游戏的冒险，开始是在洛克行星，这里是主角莱帝尔与蜜莉的故乡。由于和其它行星相比，这里的生活看不到机械化的事物。因此，文明本身并没什么发展。不幸的是在洛克星上，因其他行星的关系而衍生出所谓的“洛克人石化”的怪病，主角莱帝尔他们为了寻找可以治疗怪病的疫苗，因而开始超越时空，开始冒险。



★ 史多利姆行星

这似乎是具有相当高度文明的行星，可惜现在没有人居住，所以详细情况无从而知。在这里有个超越时空的门，叫“时间门”，莱帝尔他们为回到过去，因而来造访此地，希望能达成此次冒险的目的。


在状态画面下押x钮就会便成这样。

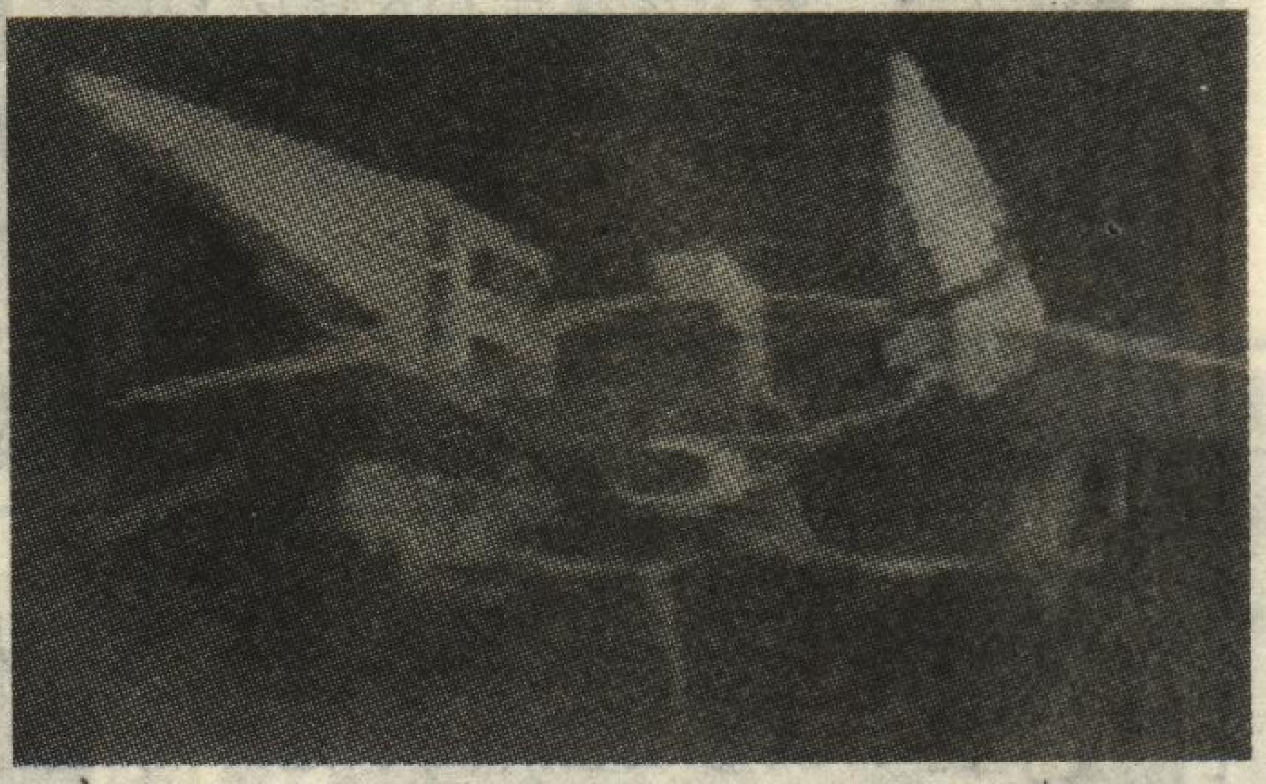


这里是罗尼哥斯与伊莉亚的故乡，这两人与莱帝尔偶然相遇并结成同伴。他们为调查散布在洛克星的病原体，以及拯救人类而开始旅行。地球的文明相当进步，可以利用作为移动手段的“物质转送装置”，也可以协助进入“时间门”。

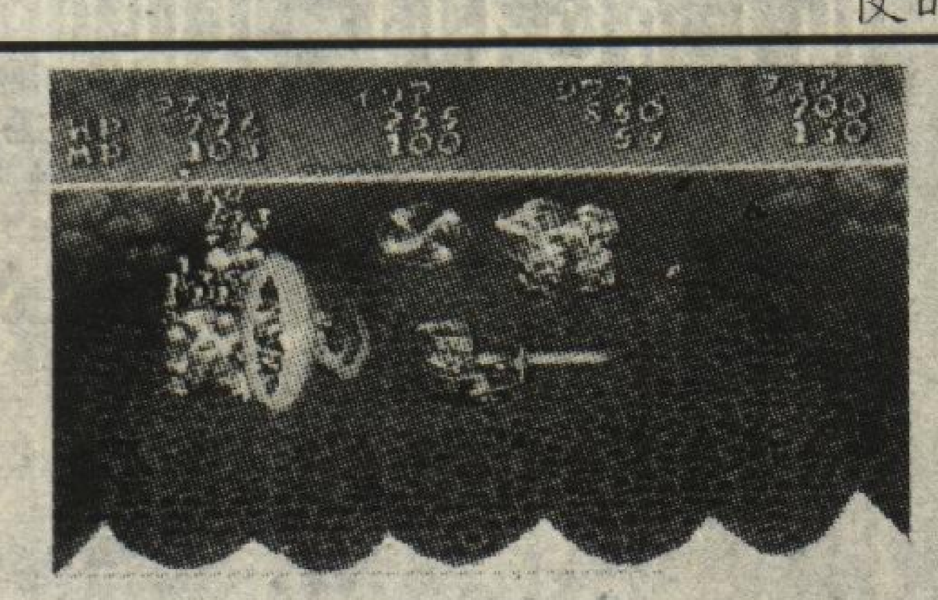


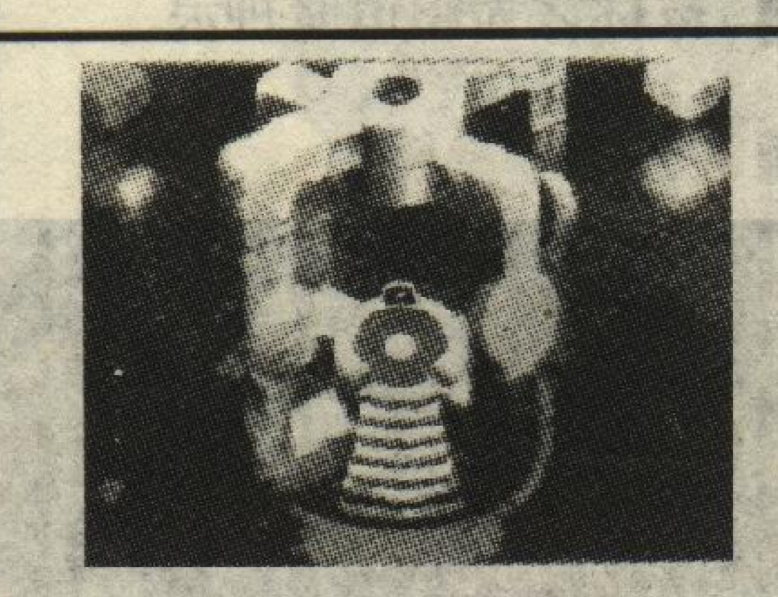
这里是洛克星散播病原体的罪魁祸首，由于与地球呈交战状态，因此与地球的文明是同一等级。

除了四个行星以外还有一个神秘的隐藏势力，那里似乎是比雷索尼亚，地球等星球更具有相当高度文明的势力，象雷索尼亚与地球交战，在洛克星上散播病原体等恶行，都是第三势力幕后主使的。


乘座飞船开始冒险。

责编：fox


这就是称为活生物的“时间门”


从远距离可给予损伤的大旋风魔法


变强的话可使用必杀技。



BASTARD

暗黑破坏神

机种：PS
厂商：SETA
类型：RPG
媒体：CD ---ROM

文：fox

本作是现在连载中的人气漫画"BASTARD"所演变而来的3D立体RPG。作者是十获原一致。主人公达克·秀南，与二十五个同伴进行冒险，可以组成四人的队伍，游戏主要以原作情节为主体。



▲达克秀南：本作主人公仅供参考，通常被简称为D·S，拥有无限的魔力，可以使用多种咒文的世界最强魔导士，性格好色凶暴。



▲扎克·威尔达：十二魔战将军的一人，以肉体为武器攻击敌人，魔战将军中唯一的武斗家，强大的秘密是他修得了传说的格斗技"卡拉提"。



▲秀亚·贝拉：被封为侍大将。剑技优秀魔力高强。由于性格温厚深受武侍众的信赖，是无可挑剔的男人。



▲阿西丝·尼伊：半妖精，作为孤儿在战场上被D·S收养，一直爱慕着D·S，被称为"雷帝"。



▲英格威·冯·马尔姆斯汀：仕奉冰之卡鲁斯的十二魔战将军的首席，也是其中最突出的剑士，他的大剑有"光速之剑"的别名，为实现世界和平的理想而战斗。



▲凯·哈恩：古代鬼道众的一人，是魔法剑士，魔法使用高超，剑技更是无与伦比，是里拳流剑法的高手。

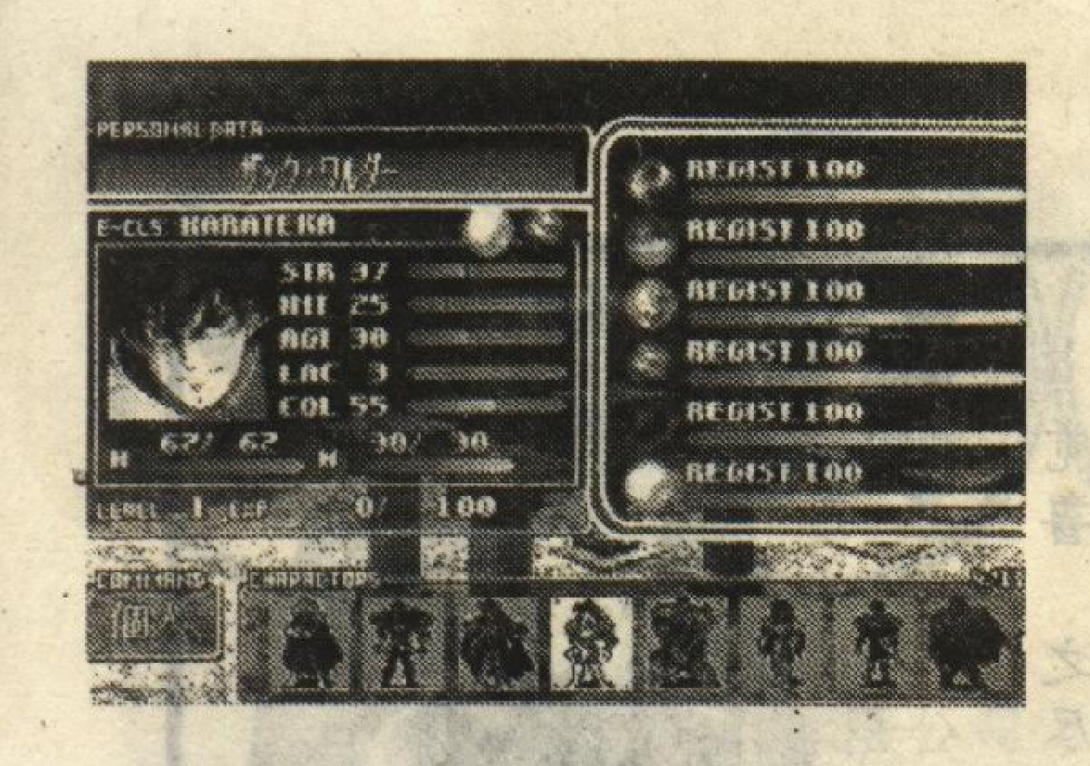


▲威·斯帝亚贝：魔法与剑技同时修练的魔法剑士，性格直率，是典型的热血型人物，和D·S即是同伴又是益友。



▲布鲁·吉鲁·布鲁：十二魔战将的一人，是会使用影子攻击的操影士。必杀技是影子变成巨大的魔神攻击敌人。被称之为影道魔神灵。

游戏中，在战斗场面时可以选择各种阵形，以弥补自身不足，可以发挥更强实力。由于角色不同，其使用的必杀技也不一样，并且每人都有各自的属性。属性分为：炎、水、地、风、暗、光、六种。



▲在游戏过程中加入了大量动画，令人更加期待这个游戏。

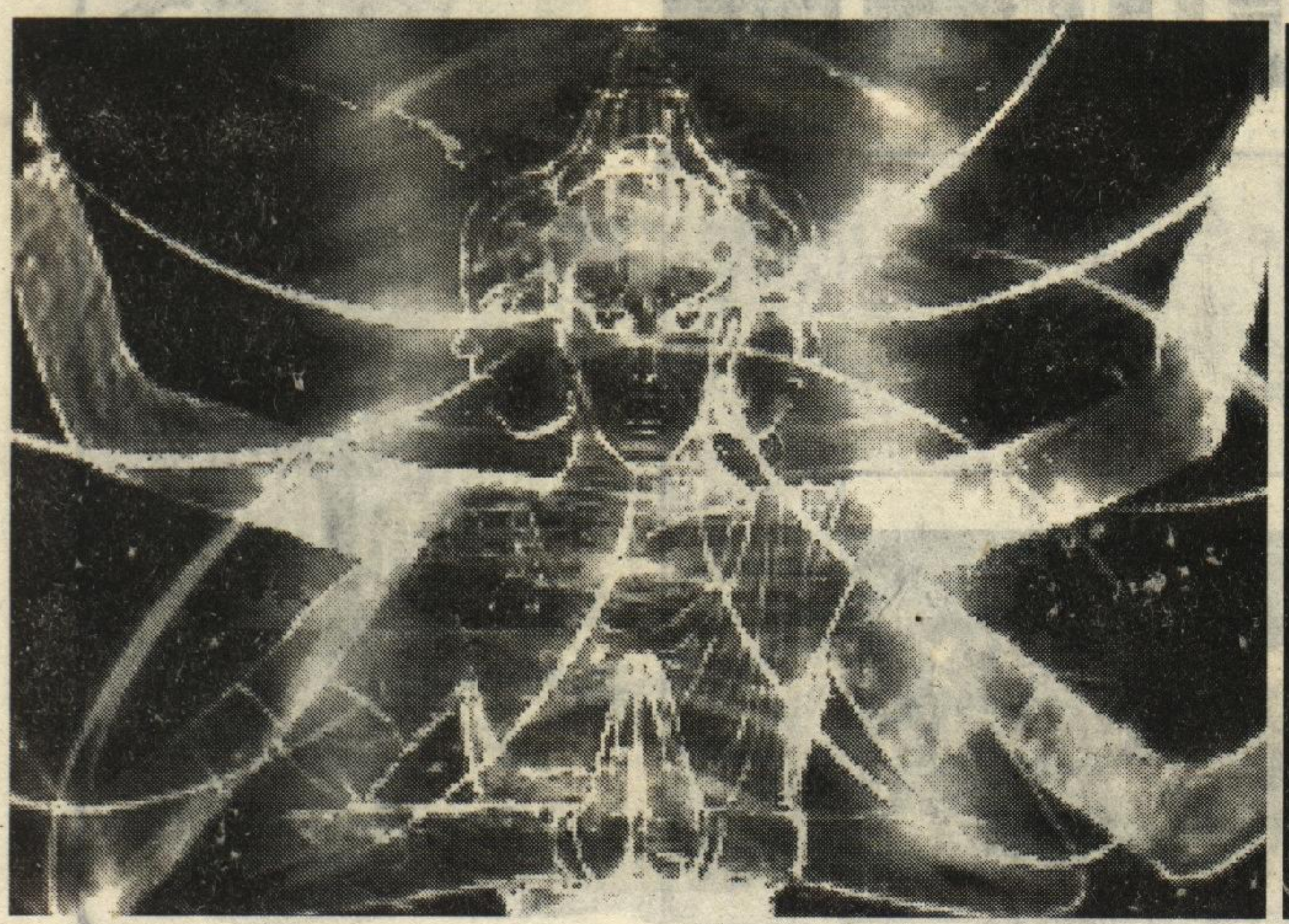
▲根据你自己的爱好来选择心目中的梦之队吧！

▲根据阵形的改变所产生的效果各不相同。

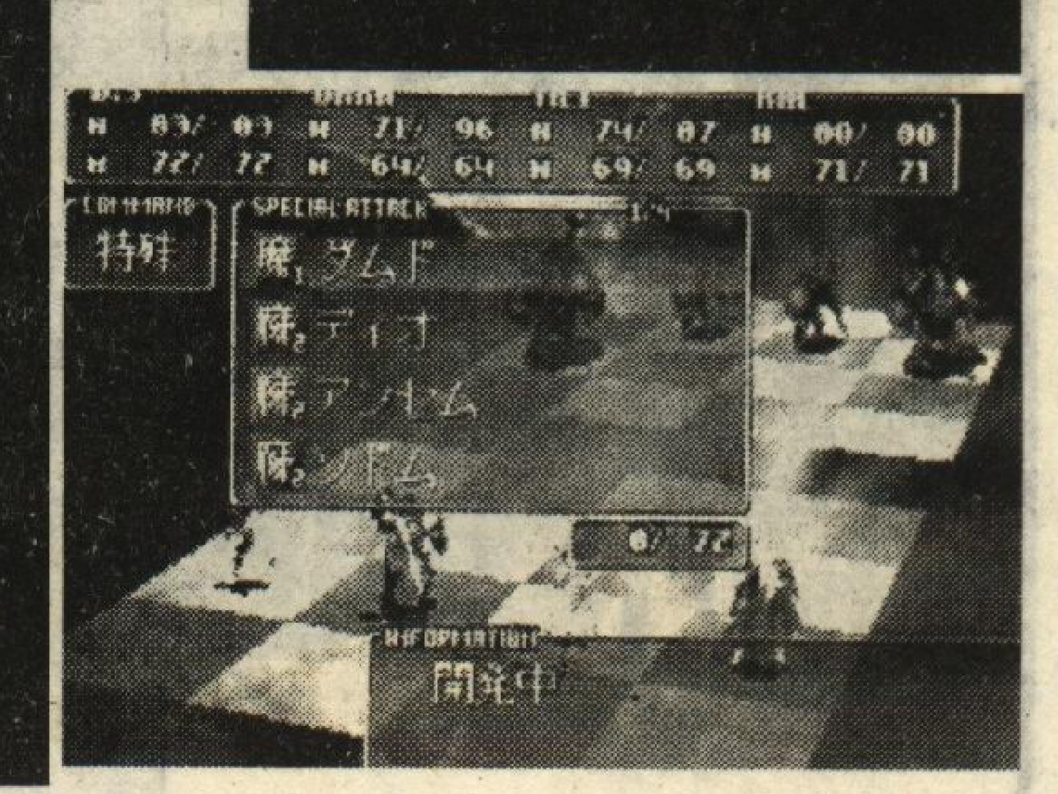




▲游戏中加入了大量动画使游戏更具魅力。



▲达克秀南的强力魔法阿修罗之炎所使用的过程。



在“妖精战士Ⅱ”之中不管是战斗、事件、或是视觉画面等，比起前作都有大幅度提升。在游戏中则以艾鲁克为新主角，前一作主角艾克也会出现。

各角色都分别拥有不同的特殊能力。你必须在战斗之中多多使用这一项能力，如此才能使特殊能力的等级尽早提升。在等级提升之后，攻击范围就会扩大。

Ⅱ代中女英雄莉莎所使用的特殊能力“驯兽术”，可使怪物加入我方成为伙伴。

另外，每个角色如果使同一个武器进行战斗，武器等级将提升。而且如果武器等级越高，也就容易使出连续技。

文：FOX



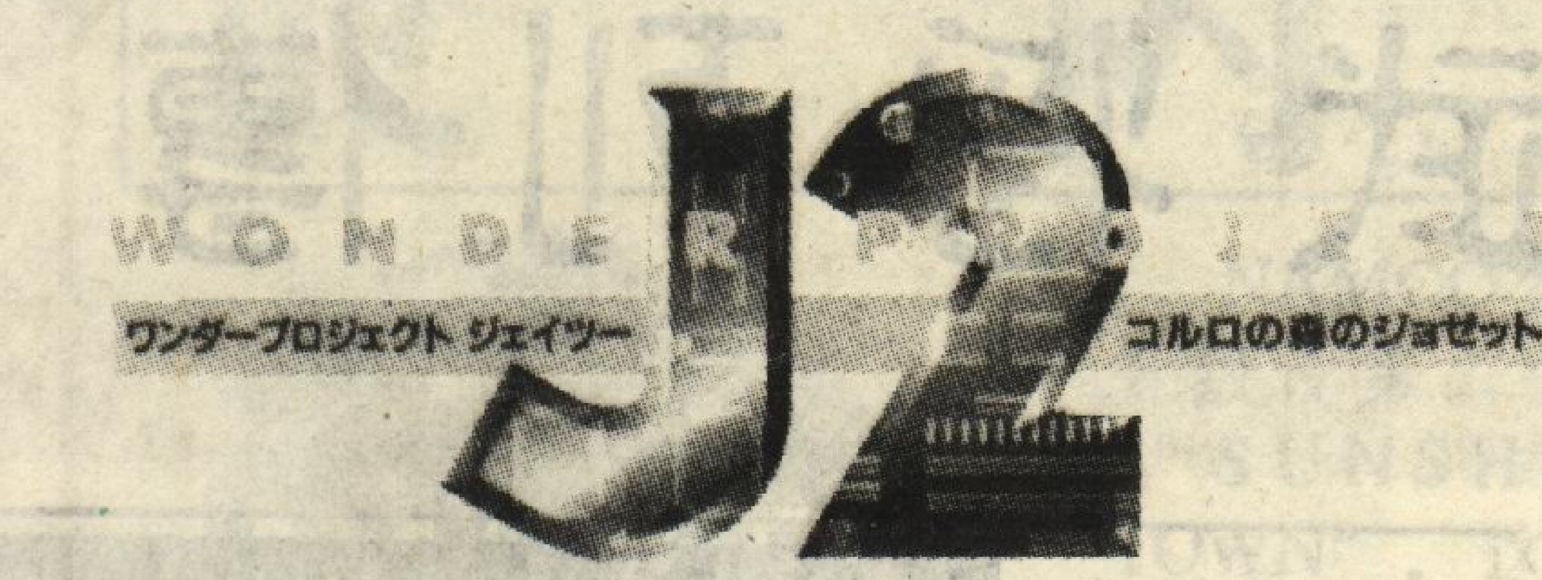
妖精战士



机种：PS　厂商：SCE
类型：RPG　媒体：CD-ROM







J计划 2

机种：N64
容量：64M
厂商：ENIX
类型：ETC



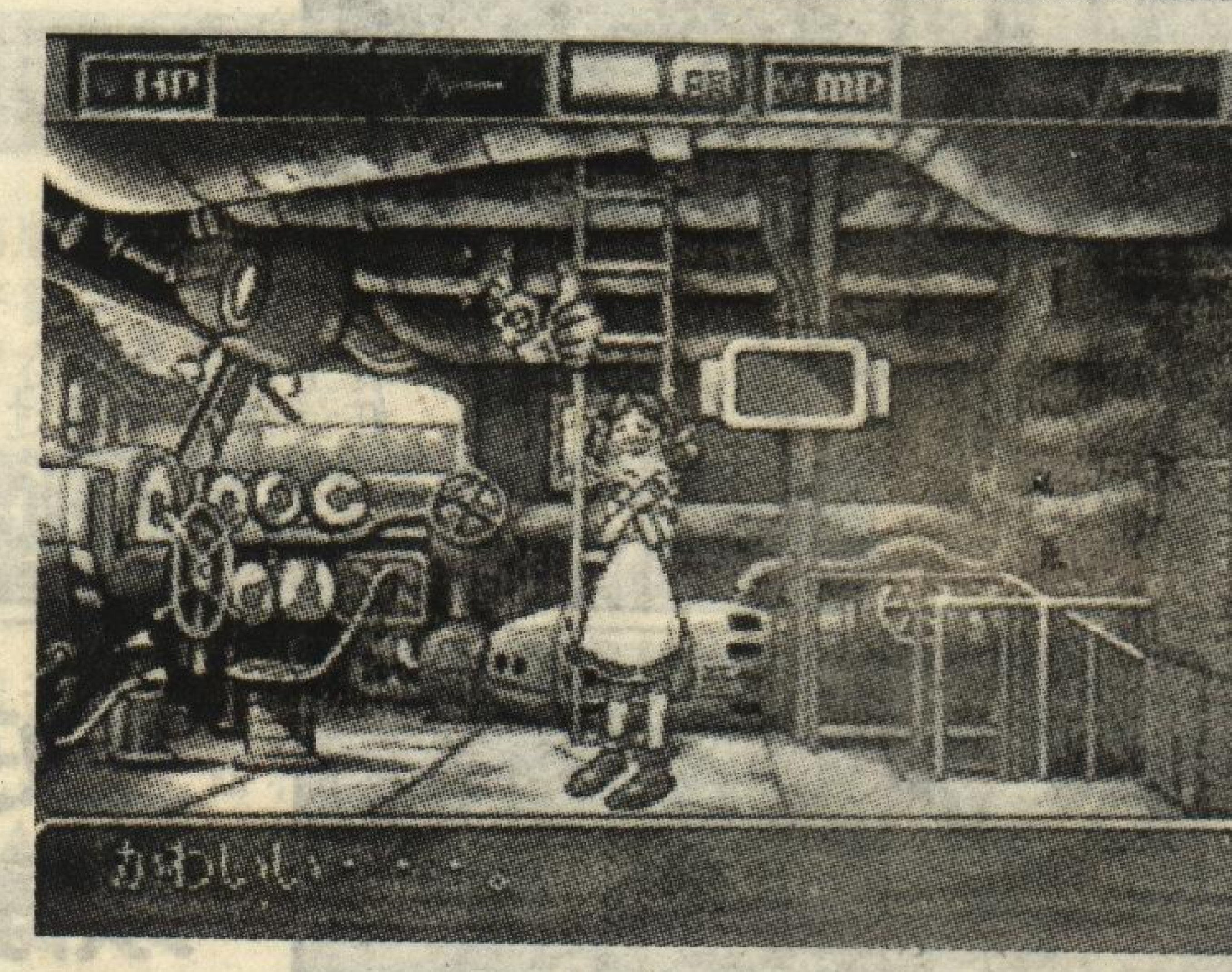
乔・贝特所生活的科洛岛。

在任天堂十六位机上发售的J计划大受好评，在任64上又发售续作–J计划2。

游戏发生在科洛海南方的科洛岛，在科洛岛上诞生了一个机械少女。名叫卓森5984型，爱名叫乔・贝特。博士认为乔・贝特是最接近人类的机器人。从此就发生了许多意想不到的事情。

游戏中根据乔・贝特的性情变化加以教导，使其能在各方面都向人类的性格靠近。在游戏中，玩家操纵一只机器鸟巴特来指导乔・贝特应做什么事情。并且游戏在过程中设计了3D场景更令人赞叹，N64使用其强大机能所制作出的这一软件，让玩家在游戏的同时就象是在看动画一样流畅。

文：fox

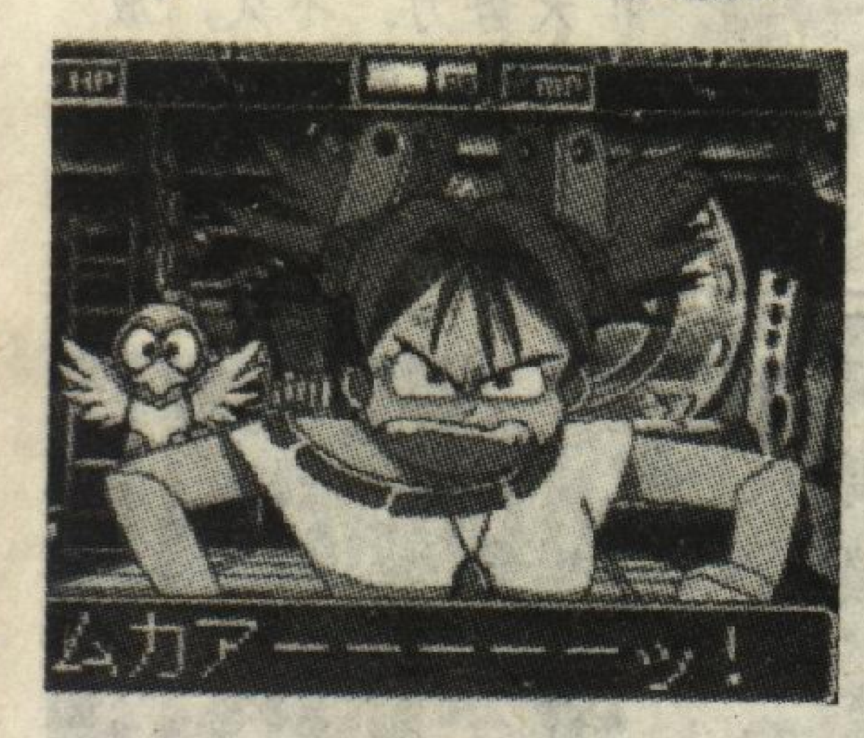


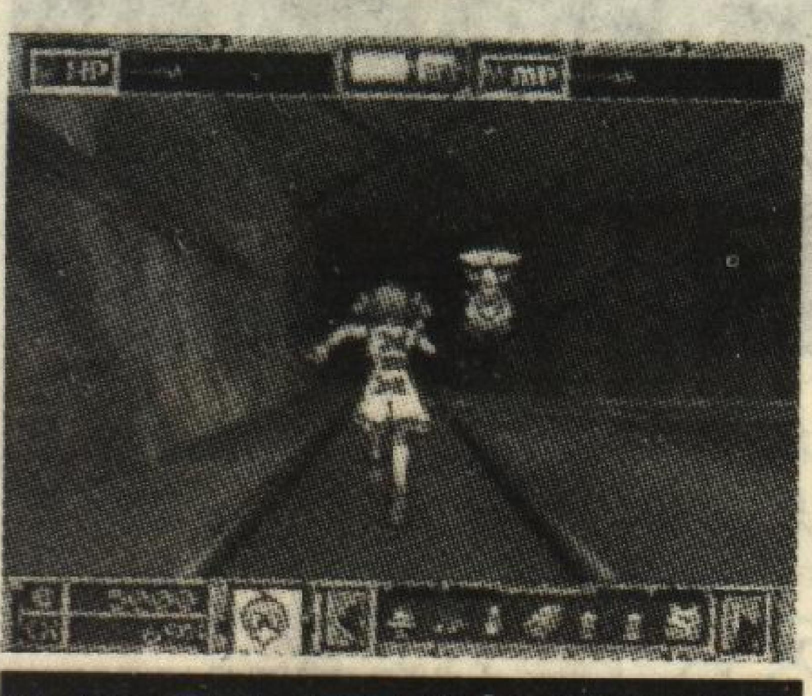


机器少女乔・贝特与机械鸟巴特

不好!乔・贝特发怒了，这时任何指令她都不会听了。

当乔・贝特做对事情要加以表扬才可以让她明白对与错。





3D画面清晰逼真。

乔贝特无所事事，该怎么办呢?



讓玩家在玩時象看動畫一樣流暢。



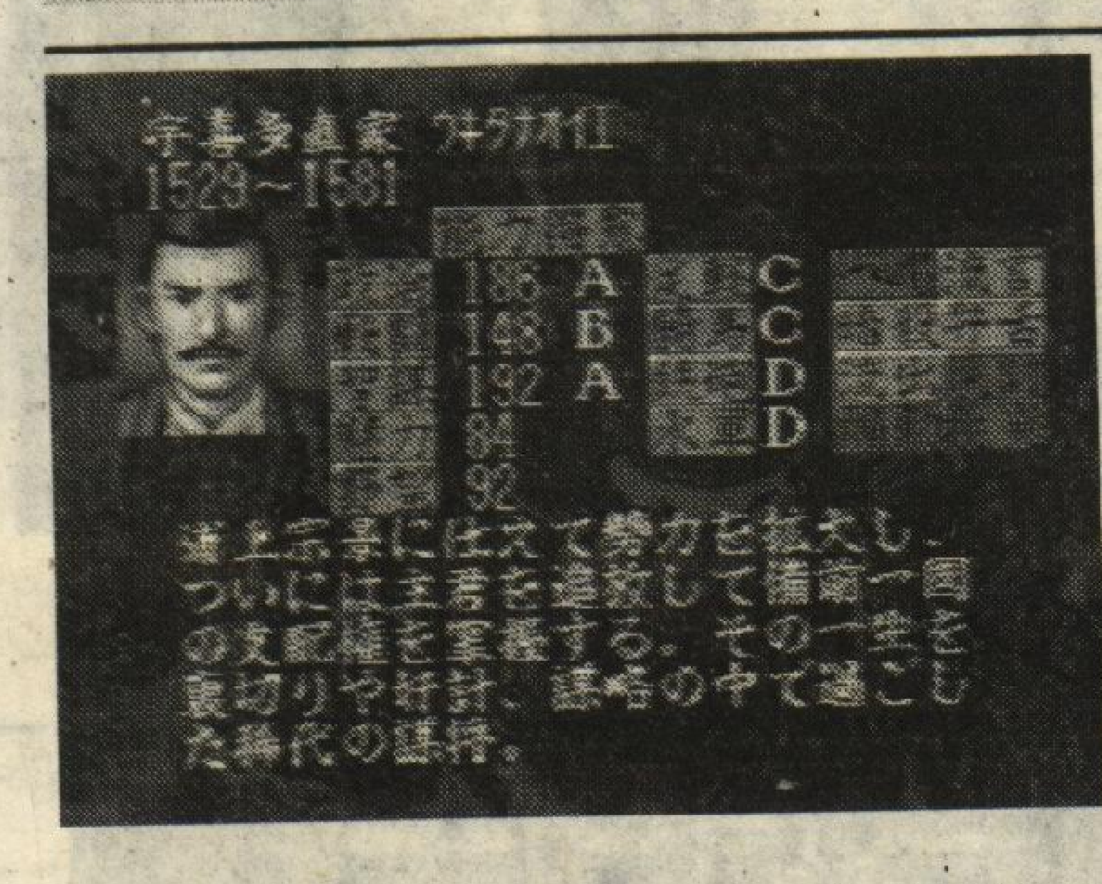


任64推出名作续集





日本戰國武将列傳



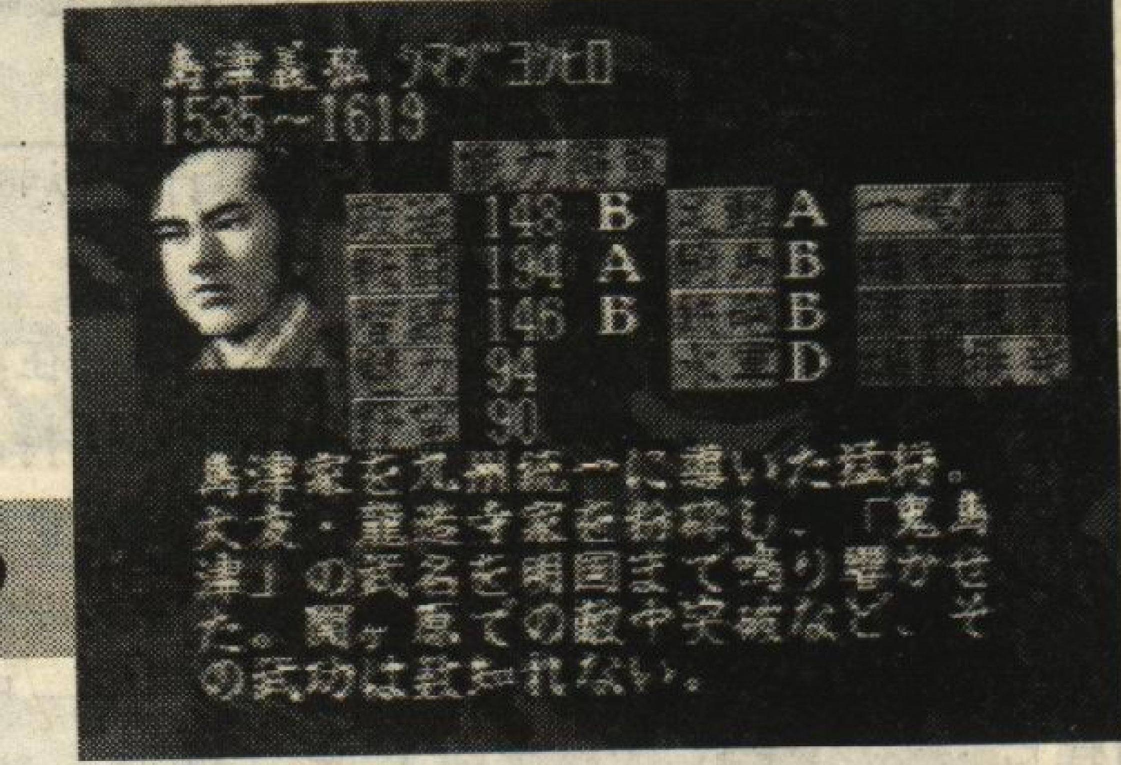
宇喜多直家

1529～1581

效力于上宗景中，扩大势力，终于赶走主君，自己控制备前一国。其一生都是在背叛、奸计谋略中渡过的，是稀世谋将。



1535～1619



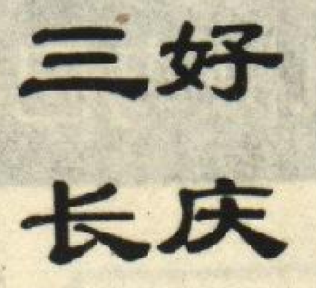
领导岛津家统一九州的猛将，粉碎了大友和龙造寺，绰号“鬼岛津”，勇武之名传到当时的明朝。关原大会战中突破敌阵，战功不可胜数。



三好政康

1528～1615

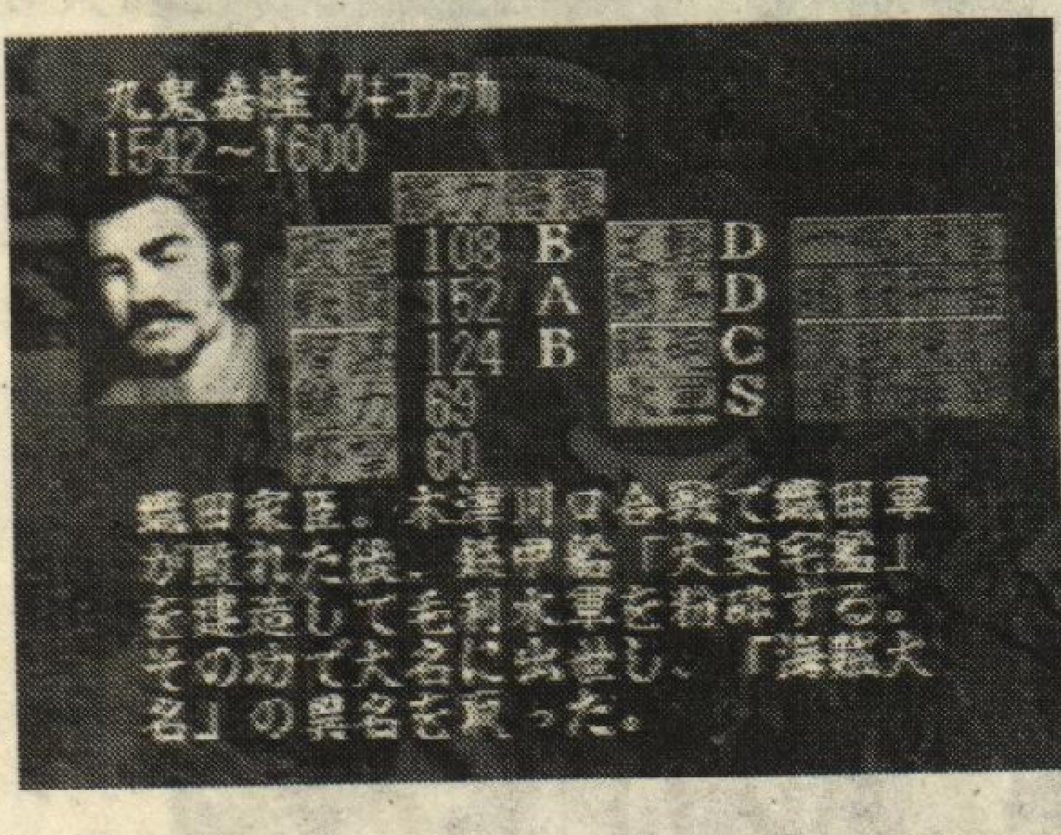
其父被三好长庆杀害，仍仕奉三好家两代。晚年仕奉丰臣秀吉，在大阪夏之阵战役中战死。是小说“真田十勇士”中的三好清海入道的原形。



1522—1564



成为管领，细川晴元的执事后，扩大势力。不久，放逐细川晴元，掌握了幕府的实权。但由于兄弟和儿子之死，身心遭受打击而病死。



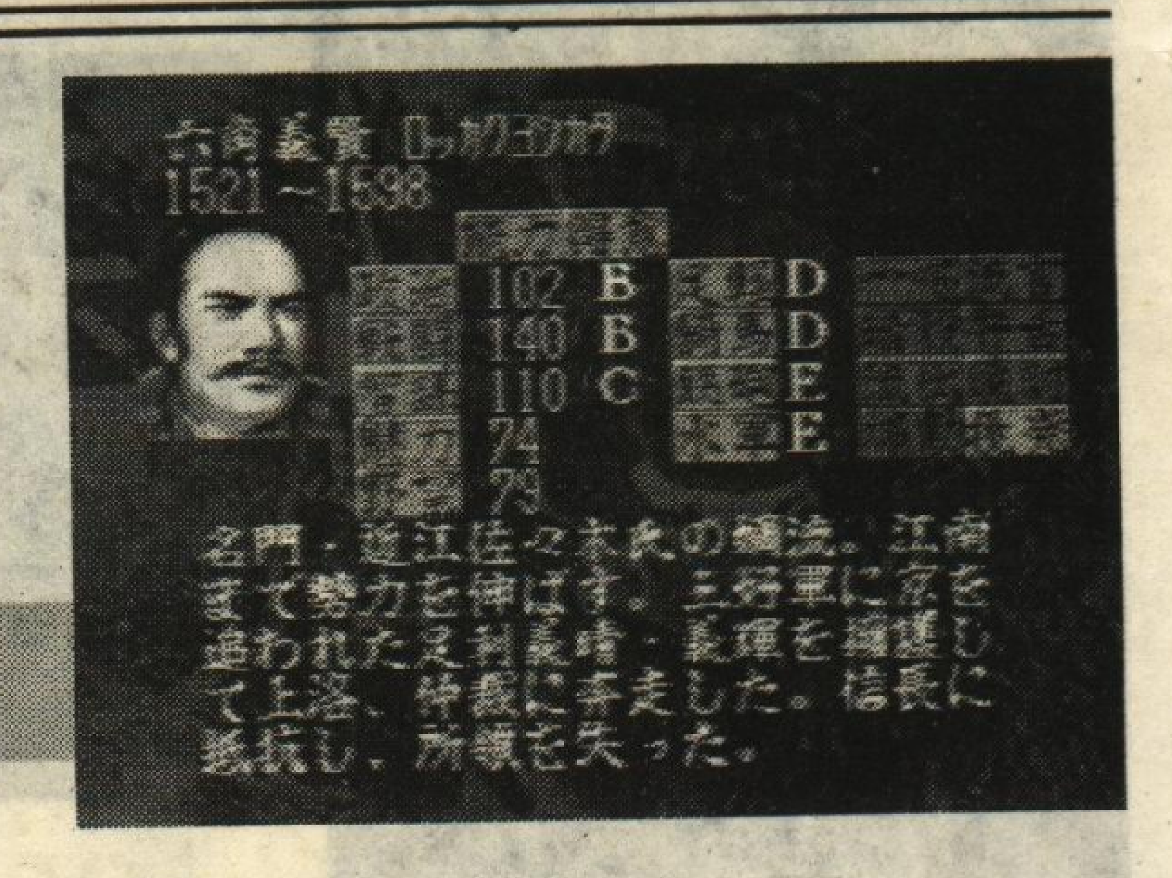
九鬼嘉隆

1542～1600

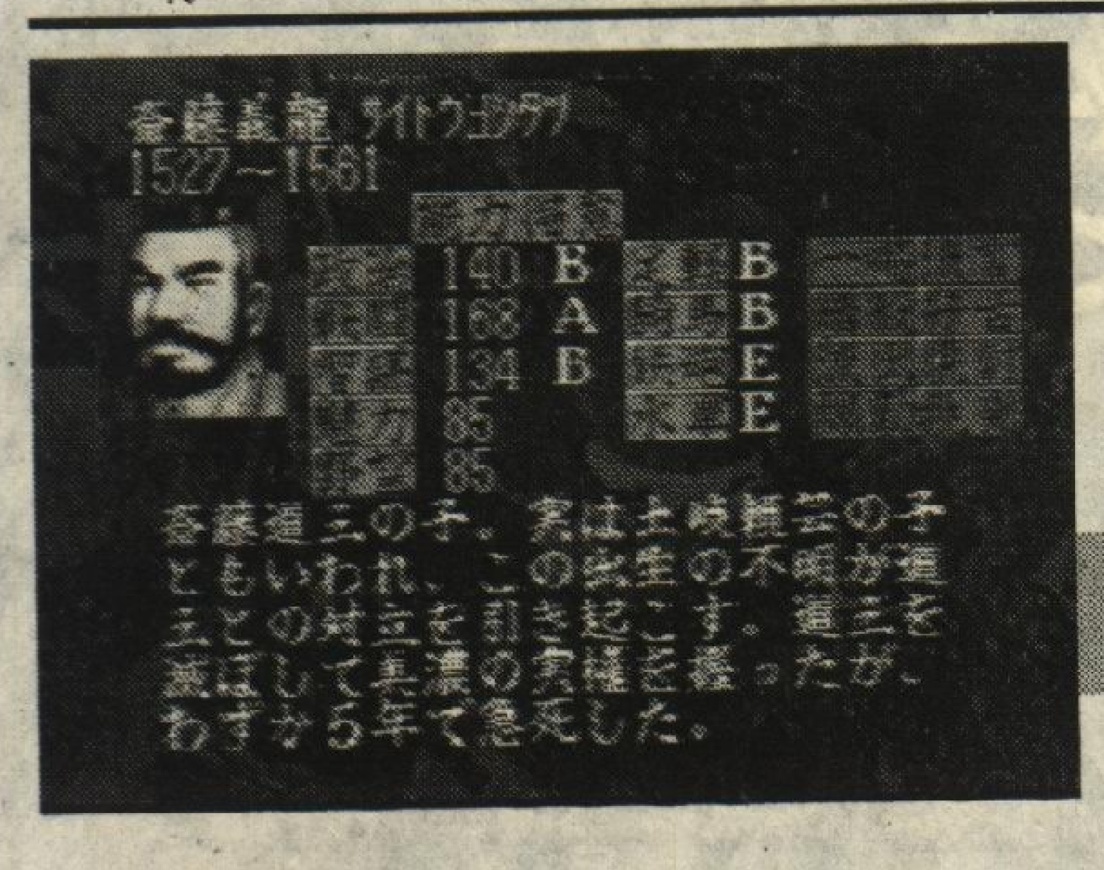
织田家臣。木津川口之战织田军军败退后，建造了铁甲船“大安宅船”，粉碎了毛利水军。此战役使他声名大震，人称“海盗君主”。

六角義賢

1521—1598



名门近江佐佐木氏的亲系。势力扩展到江南。拥护被三好军赶出京都的足利义晴，足利义辉去京都进行仲裁。因反抗织田信长，失去领地。



斋藤义龙

1527—1561

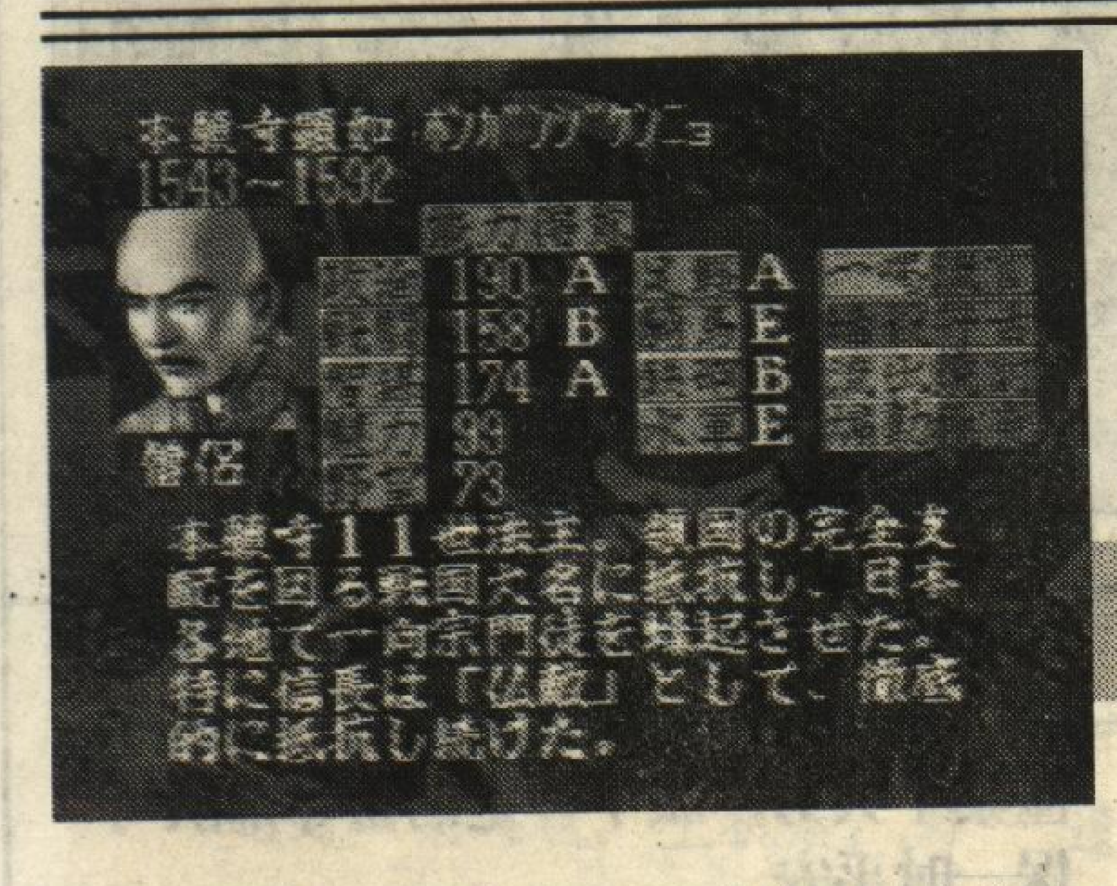
斋藤道三之子。也有说他是土岐赖艺之子。因其出身不明，引起了与斋藤道三的对立。灭了道三，掌握了美浓的实权。但仅五年，便因疾病死去。



足利义昭

1537—1597

室町幕府第十五代将军。虽以信长的后援即位，但是个道地的傀儡。后来要打倒信长，布下了“信长包围网”。举兵失败，被驱逐出京都。



本愿寺显如

1543～1592

本愿寺二世法主。抵抗企图完全统治领地的战国君主，使日本名地佛教门徒全面起义。尤其是，视织田信长为“佛敌”，持续进行顽强的抵抗。



藤堂高虎

1556—1630

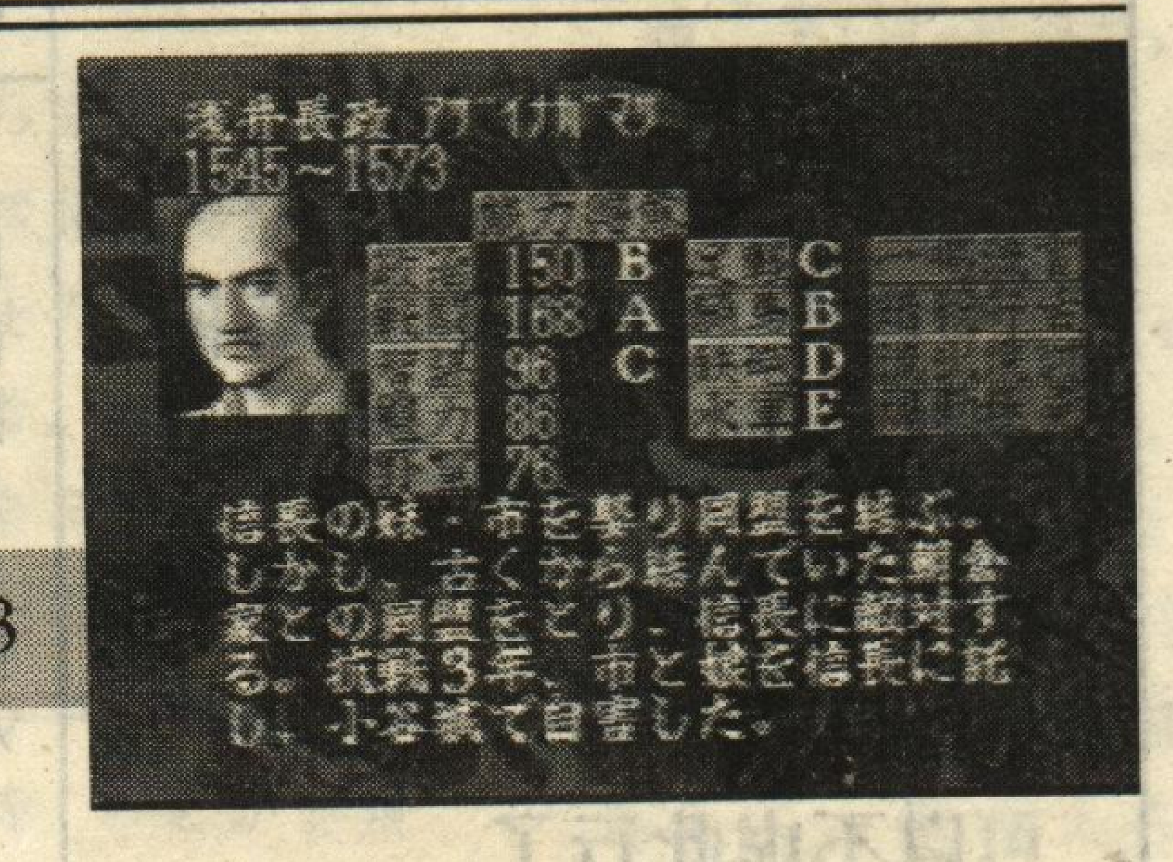
从浅井家开始到德川家康为止，共换了七位君主的武将。可能是运用了他的才智和先见之明的原故，俸禄不断增加，最后得到伊势固家浓津三十二万石的大封地。



铃木重秀

?—?

被叫做“杂贺孙市”的传奇人物，石山之战中加入了本愿寺军并守住了石山城，组织了步枪集团，狠狠地打击了号称“佛敌”的织田信长。



淺井長政

1545—1573

娶了织田信长之妹市为妻，与织田信长同盟。但是在关键时刻倒反了老盟友朝仓家，与织田信长为敌，抗战3年，将市夫人和女儿托付给织田信长，在小谷城自杀。

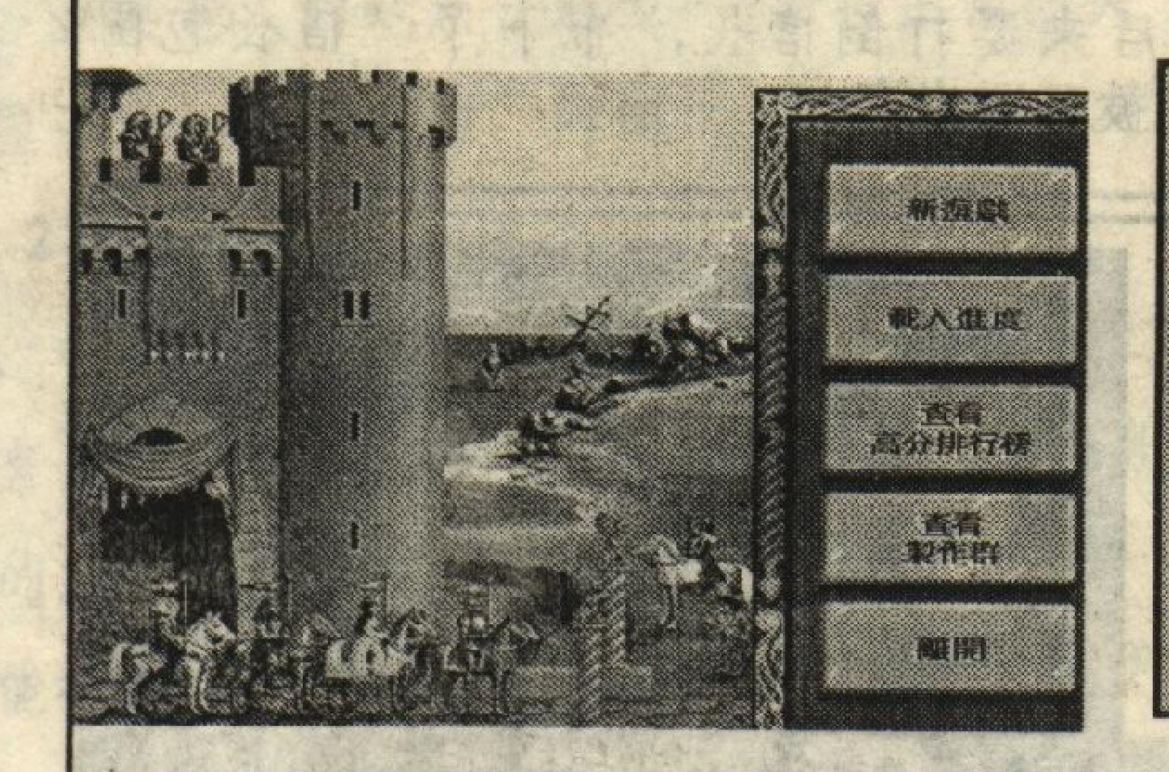
日本戰國武将列傳

责任编辑:付可

上级攻略

《魔法门之英雄无敌》





有一个美丽的地方，绿树成荫，白雪皑皑，黄沙烁金，碧波万顷，火山隆隆，水流淙淙，世界各地四时风光浓缩其中。有一块神秘的土地，城镇错落，资源富饶，孤帆远影，策马林涧，四处探险，传说中的宝藏究竟在何方?

哈哈，动心了?

这就是NEW WORLD COMPVTING 的战略模拟游戏《魔法门之英雄无敌》中所描绘的梦幻般的大陆。您只需打开电脑就可以不虚此行了。

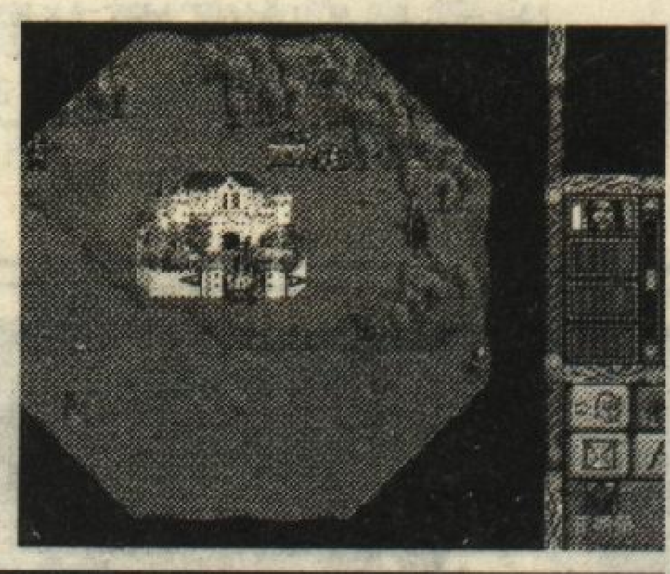
本游戏主要由城堡画面，地图画面，战斗画面三大部分构成。

Lord Kilburn	小丑	130	骑士
Tsabu	海之战	110	食人魔
Sir Galant	武士之旅	90	精灵
Thundax	英雄相逢	70	狼
Lord Haart	香格里拉	60	矮人
	天府之国(简单)	52	石象鬼
wx	天府之国(简单)	52	石象鬼
Ariel	水陆并行	50	石象鬼

先从城堡画面开始，在这里您可以建设城堡，招募佣兵和雇用英雄，都是花钱的事情，难免肉痛，详细数据见表1、表2。另外对若干黄金不足，资源欠收不能建设所需建筑而又难脸皮欠厚或技能浅薄耻于修改地址的玩友，在下有一“空城计”相授!遇小股敌军接近主城

，派主力英雄将城中兵员尽数招走，只留空城驻于城外不远处。敌必窃喜欣然入城，改旗易帜分兵把守后继续流窜，贵主力部队最迟于次周一敌行动前将城复夺(小股敌军且又分兵能有多强?)贵军重返故都后或许会惊喜地发现城内建筑多有新建。当然也有可能敌人不肯投资，那只能怪敌人囊中同样羞涩。穷鬼!此计适用于游戏前段敌强我弱时，且会损失几日黄金收入和一定兵力(攻城时)，有利有弊，择时用之。同空城计相反您在城中招来大量部队即使是居民这类垃圾也能影响电脑对“总兵力”的计算，使小股敌军畏而不敢进。电脑不懂集中兵力，城中一定的留守部队可保一时平安。

游戏开始了 LET'S GO!



接下来是地图画面，您终于可以领略到前文所述那迷人的风光了。

在地图上移动，部队机动力按兵种速度(见表2)分慢、中、快三等(有宝物提升另计)，其数值对应陆上平地分别可移动8、10、12步，因此在接近敌军时，请特别精确计算机动力，该机动力由部队所带兵种中最慢速的决定，即部队中有慢速兵种则全部机动力为慢速，无慢速有中速为中速，全部为快速为快速。速度和力量总是矛盾的，建议中速兵种用于出征，慢速兵种用于守城，另有英雄带少数高速兵种用于探险骚扰可各尽其用。

关于施法特别注意某些魔法施用需消耗机动能力。且英雄乘船时万万不能离己方内陆城堡较近时使用“入城



术”，否则结果会令您哭笑不得，不信试试。

关于挖宝。这是本游戏最诱人最令人兴奋的设计，海盗的藏在地下的宝物历来是西方最古老最流行的传说，不过据在下所知：一、不用看完全部石塔，拼全地图、红叉显赫后 再去挖掘，只要藏宝地图所示在您可见地图内即可凭片段地图推断出该地图所在，二、宝藏一定在藏宝地图中央四格，只要您计算准确最多几铲便可挖出宝物。以在下经验，看四、五个石即可定位挖掘，小地图甚至只看一两个即可。

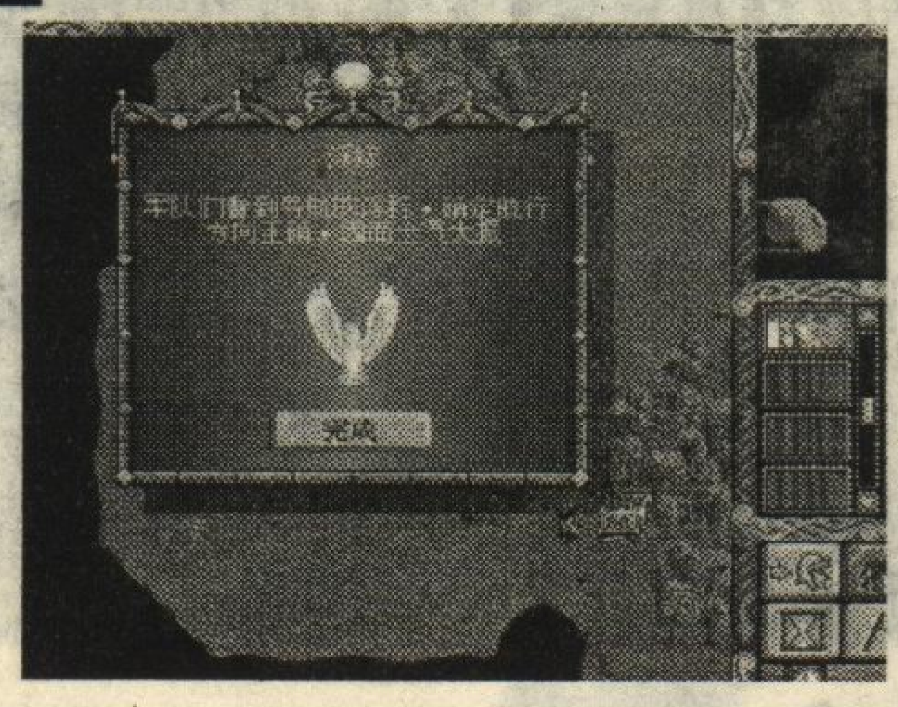
关于索敌。本游戏对敌兵数有一种模糊的表示方法，显示如下，敌兵数1～4为“少数”，5～9为“一些”10～19为“不少”，20～49为“大量”，以上为“成群”的。正确估算出对方实力会让您作出冷静的决断。

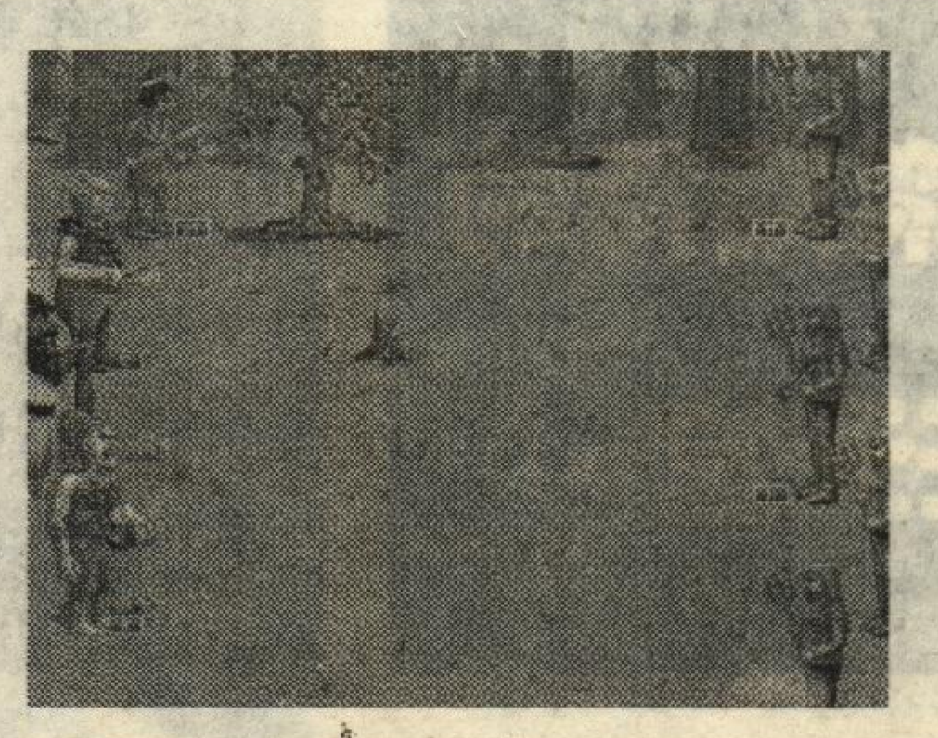
关于攻击。这里仅指出攻击敌方英雄或城镇需消费一单位机动力。

在地图画面中我们特别介绍了机动力的计算和影响，精确计算机动力往往起到决定的作用，比如逃命的时候。

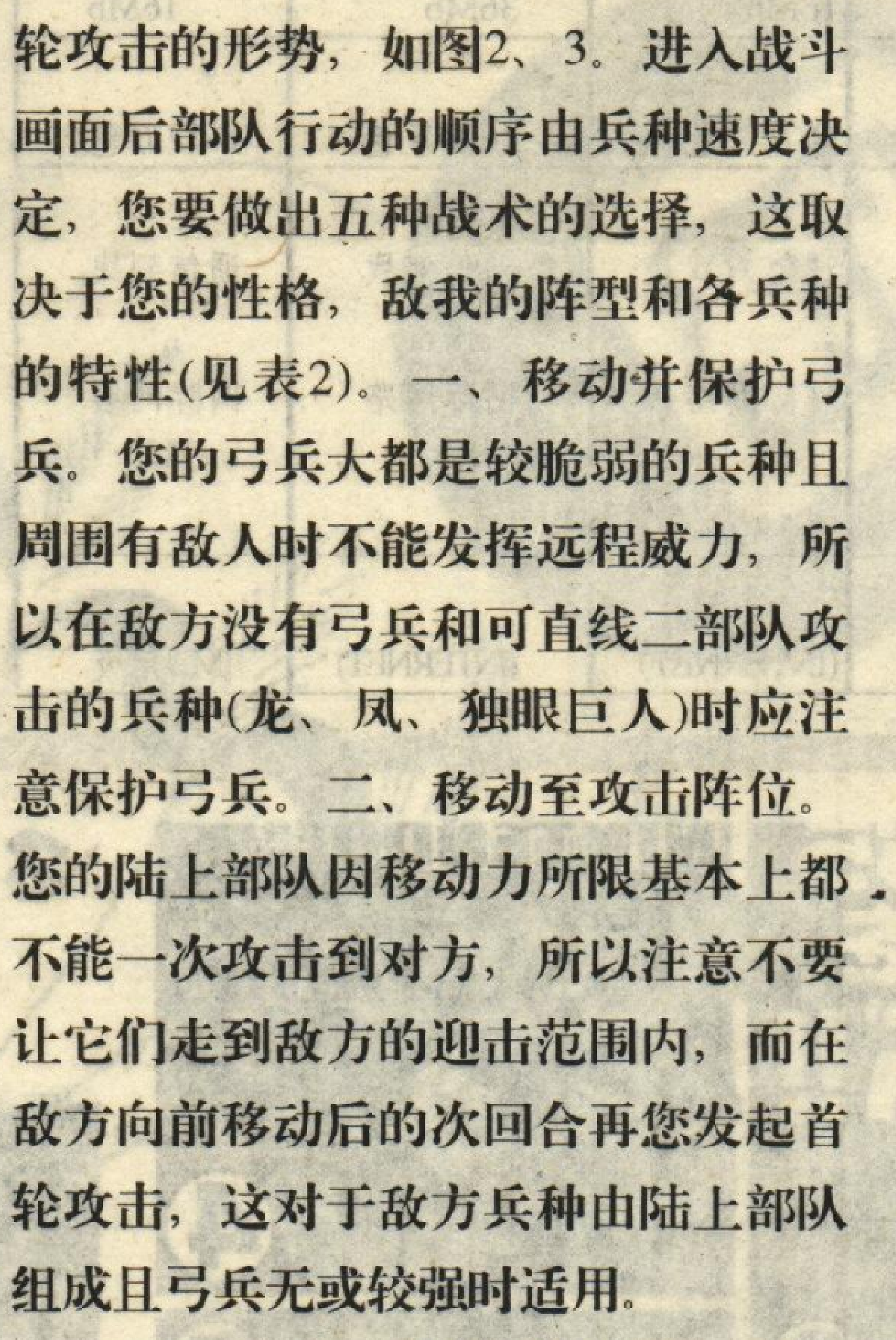
最后一部分是战斗画面，战斗画面固然美丽但不易进行“大战略式”的精确战术演算。这里我们将该游戏的战斗画面用网格表示，见图1。我们在网格图上的分析会令您清楚明白许多。

首先提请注意两点：一、电脑优先攻击已方远程攻击兵种，次优先攻击最强兵力兵种。二、该游戏不同于《三国英雄传》中部队耐久力的表现，攻击力(反击力)会随部队人数下降而下降。注意整员首轮攻击可以象《银河英雄传说Ⅲ SP》那样具有一定歼敌半数的威力。





在进入战斗画面前应根据敌军种类、数量、排序(平时自左至右排列、战斗时由上至下排列)来调整自军阵型，以保护自军远程兵种并尽量求得整员首轮攻击的形势，如图2、3。进入战斗画面后部队行动的顺序由兵种速度决定，您要做出五种战术的选择，这取决于您的性格，敌我的阵型和各兵种的特性(见表2)。一、移动并保护弓兵。您的弓兵大都是较脆弱的兵种且周围有敌人时不能发挥远程威力，所以在敌方没有弓兵和可直线二部队攻击的兵种(龙、凤、独眼巨人)时应注意保护弓兵。二、移动至攻击阵位。您的陆上部队因移动力所限基本上都不能一次攻击到对方，所以注意不要让它们走到敌方的迎击范围内，而在敌方向前移动后的次回合再您发起首轮攻击，这对于敌方兵种由陆上部队组成且弓兵无或较强时适用。



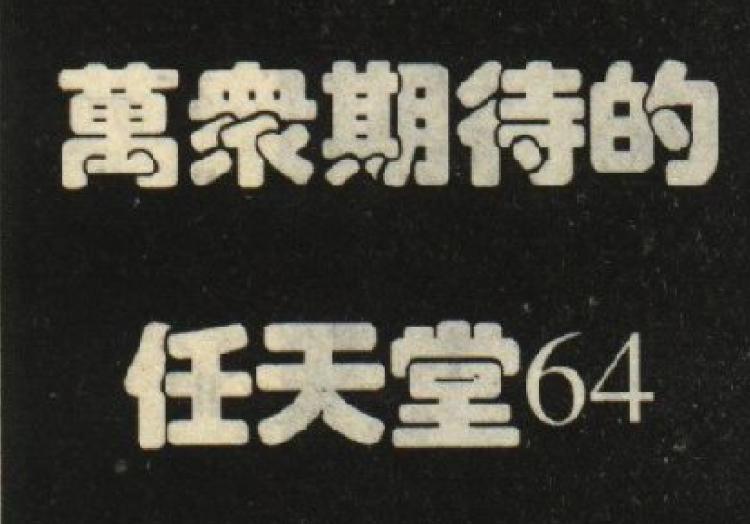
三、攻击。您的飞行部队都可以一次攻击到对方。因此您可以对敌弓兵攻击并使其不能远程射击，或可以取君上驷，与彼中驷，取君中驷，与彼下驷，即攻击敌方下一个可攻击的兵种，如果您有可直线二部队攻击的兵种当然可以选择一举两得的攻击阵位，但要注意体积大型兵种。对这种攻击的影响，如图4，您可以在D6点攻击C8和B8的两支同体种部队，但当其中有一部队为大型兵种时就无法达成直线攻击了，别看花了眼。



每回合施法。施法同城防攻击一样是已方部队可行动时进行，且每回合一次。因此快速行动的部队会带给您优先施法的机会，但也许会被敌方后施的魔法覆盖掉。比如“发狂术”要施在敌方下一个要行动的部队上，不然敌方英雄会施法解掉，当然本回合已施法或根本不会法术另议。有些魔法是有延续效果的(见表3)，延续回合由英雄的法力决定，有些辅助攻击魔法配合上述战术使用或许会收到奇效。



任天堂64的展望(上)



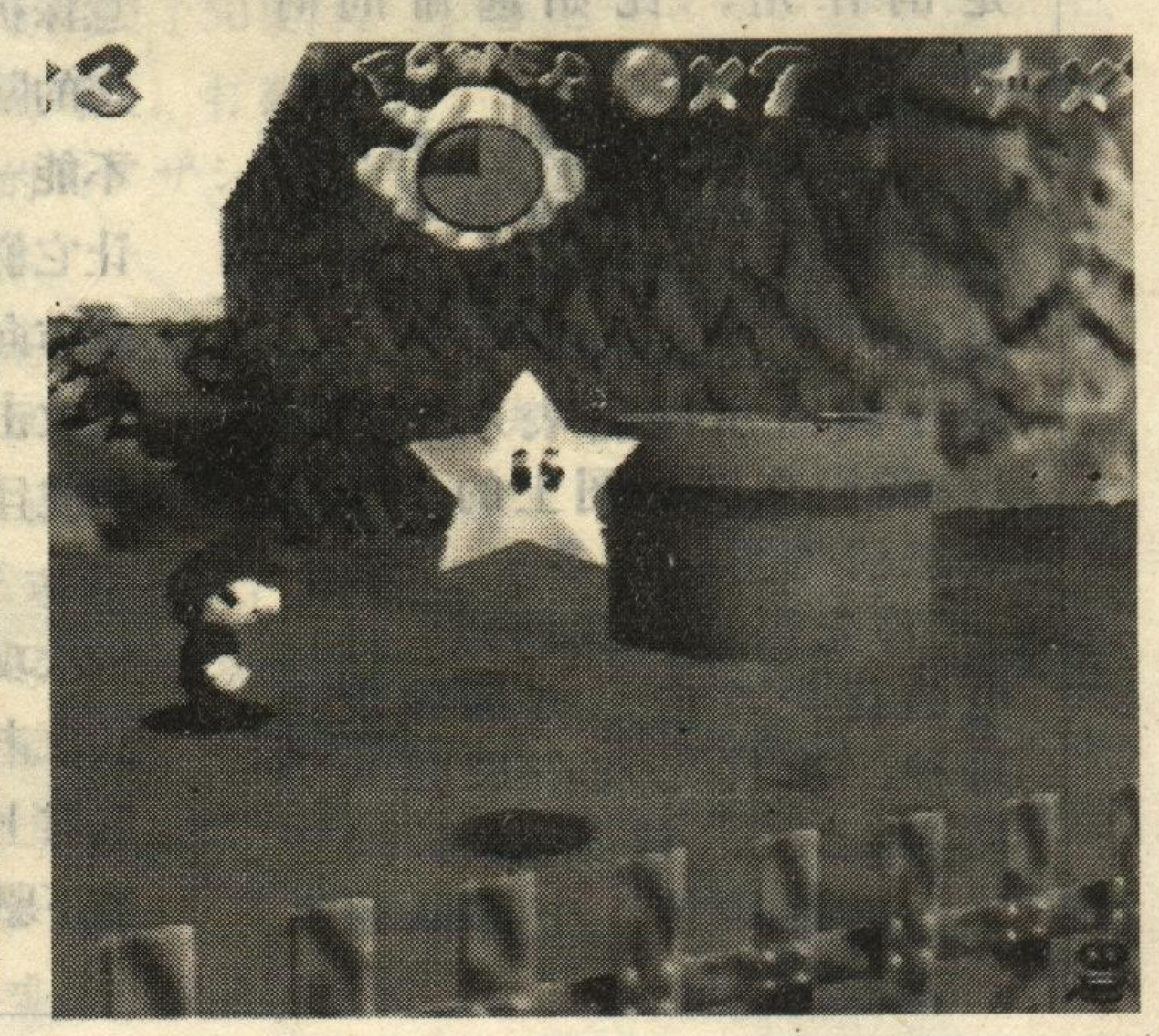
96年夏初，次世代机中两雄：土星与索尼纷纷推出廉价版本，并且连续发售热卖游戏。已经占有次世代市场的两雄为何要这样呢?因为家用游戏机界的霸主——任天堂在96夏初推出任天堂64。综合了各种机能的任天堂64将对目前两雄并立的次世代市场发动冲击。但是任天堂64能否保持超级任天堂那样傲视群雄，独占家用机霸主之位呢?我们拭目以待。

具有高超机能的任天堂64

各次世代主机想要占领游戏业界市场，必须要有先进的机能，现在各款机种中，大都为32位元游戏机，而任天堂64却是64位元游戏机。64位元与36位元的差距究竟有多大?请见下表:

机种	N64	SFC	PS	SS	3D0
作业环境	64位元	16位元	32位元	32位元	32位元
CPU	R4300I	65C816	R3000A	SH2(X2)	ARM-60
运算速度	93.75MHz	3.58MHz	33MHz	28.6MHz	12.5MHz
主记忆体	D-RAM·36Mb	1Mb	16Mb	36Mb	16Mb
显示色彩	1670万色	32768中256色	1677万色	1670万色	1677万色
未来扩充	磁媒片系统 网际网络 (INTERNET)	卫星界面 X-BND 通信界面	通信对战 网际网络 (INTERNET)	通信对战 网际网路 (INTERNET)	通信到战 网际网络 M2升级





不選擇CO-ROM的任天堂64



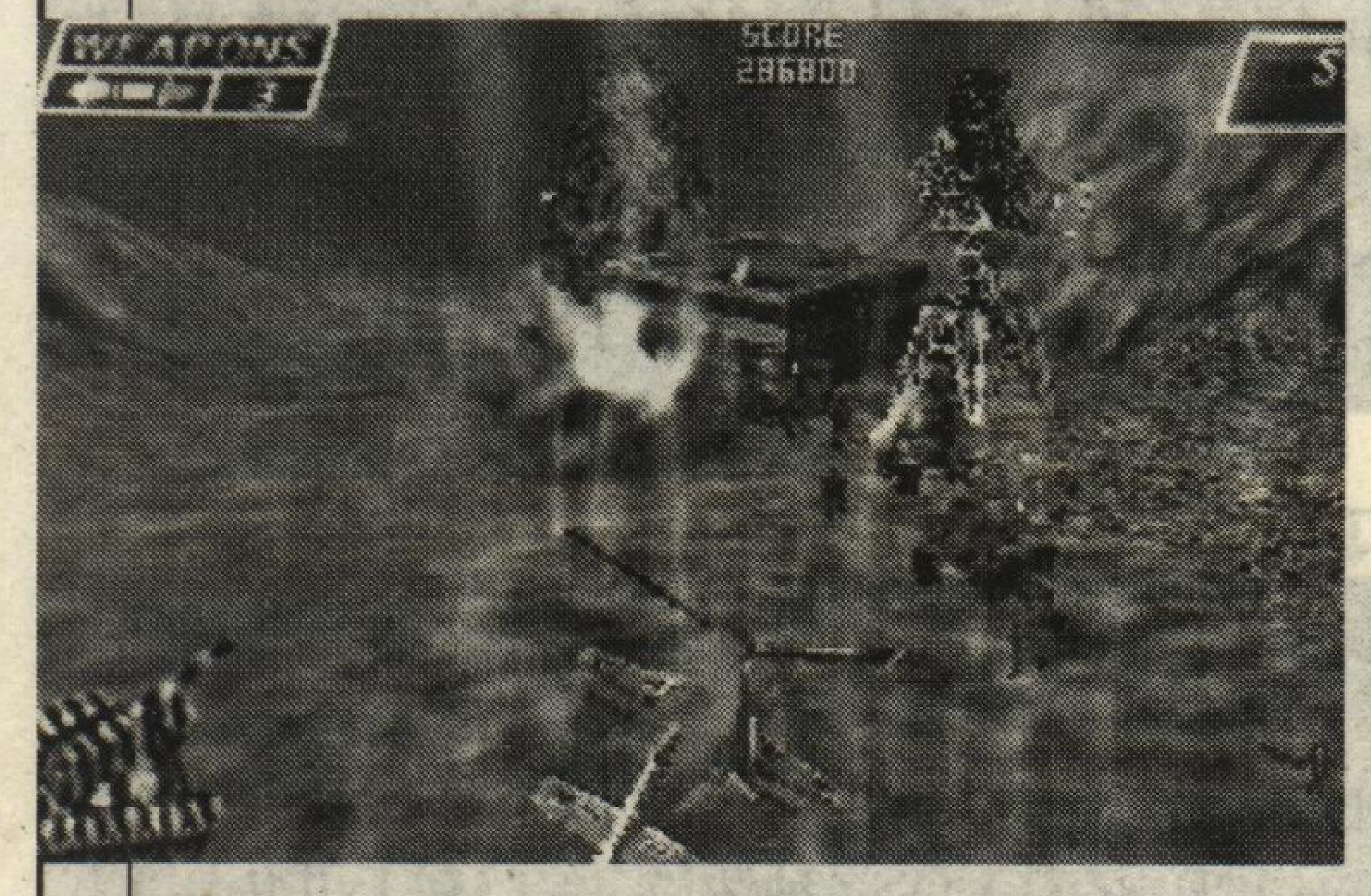
在目前的次世代游戏机，都采用了CO-ROM为执行媒体，可单单任天堂64却采用了硬卡。本刊在此作一下综合分析!

1.CO-ROM读取问题

目前为止，所有的次世代游戏中，都不可避免的出现了冗长的读取画面，而任天堂采用硬卡，并且引进美国RAMBVS公司的技术，充分表现了大容量快速读取的优势。

2.容量限制的问题

任天堂64目前硬体机能所设定基本容量为64M，最高可达到128M。可是如果加一种正在研究中的特殊技术，那么是其容量可达到1GB，



这是目前CO-ROM所不能达到的。

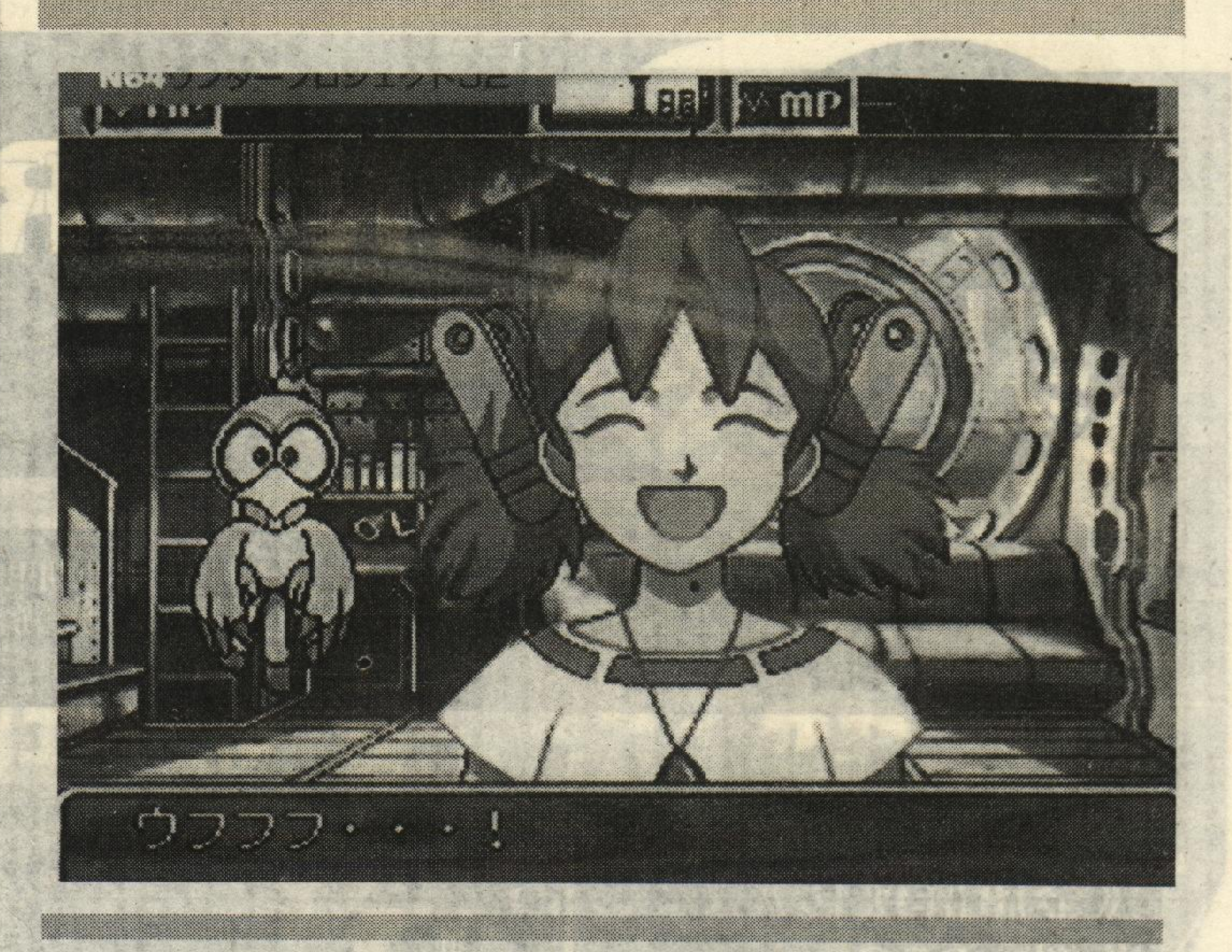
3.防止拷贝

采用高容量的硬卡，受到非法拷贝的风险会减少。

4.商品独创性与利润问题

在商品开采问题上，任天堂认为作为家用游戏机，应有自己独创性，没有必要与个人电脑用品相混淆。

在利润方面，假设厂商要发行任天堂64游戏，那么必须把游戏交给公司64主机卡带特殊生产线上才可生产，在利润方面要高于CD-ROM的收入许多。



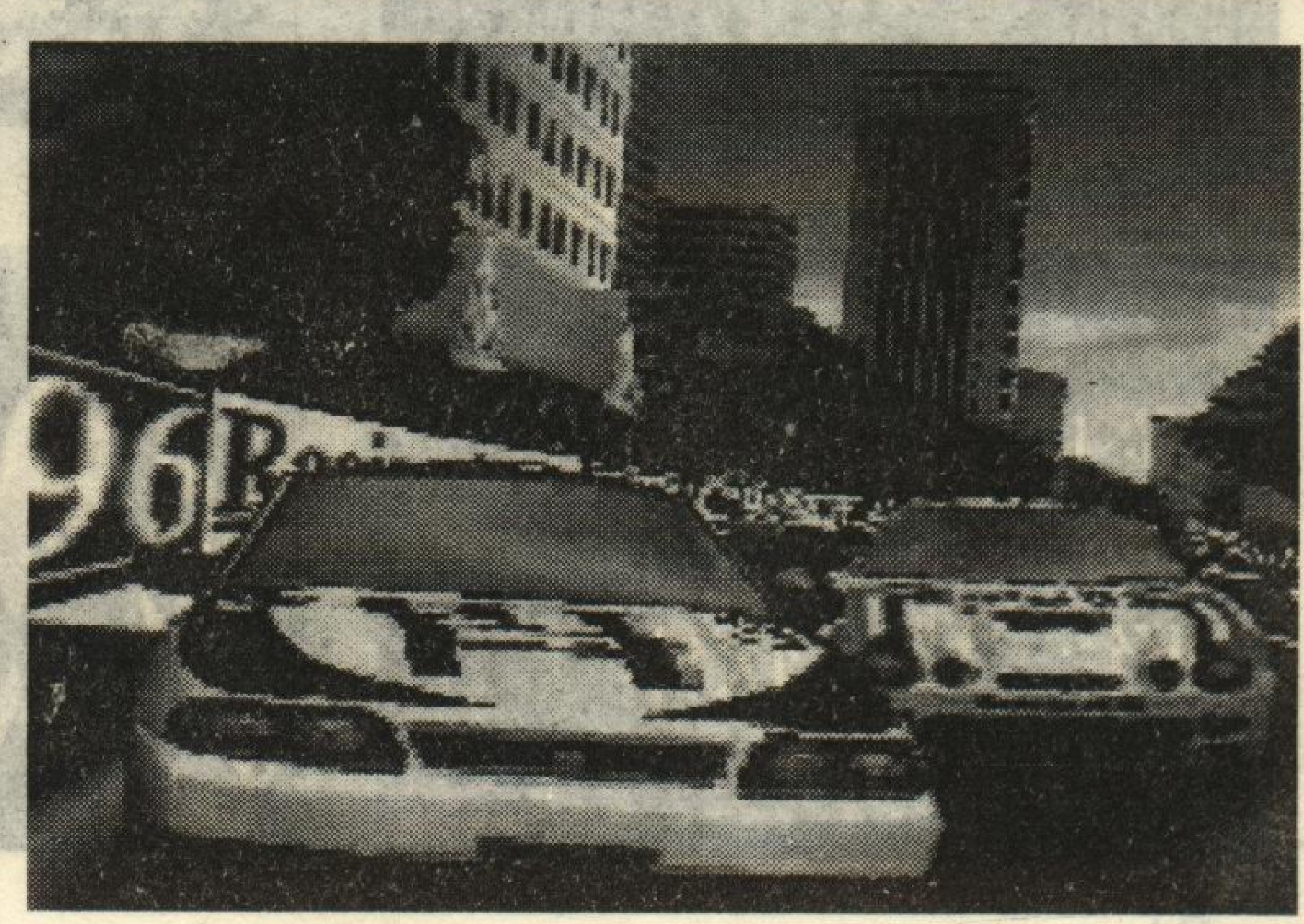
不會孤單奮戰的任天堂64

任天堂64发售之后。大家明显感到游戏并不象超级任天堂那样多，大家都对64位机软体支持方面提出了问题，这种担心是理所应当的，因为目前为止，所有发表的游戏均为任天堂本公司社内开发的。

但是有日本资料说，大约有十家加入任天堂64，其中有日本RPG老牌公司ENIX。而且ENIX公司目前也已经公布《J计划Ⅱ》的画面，此游戏为ENIX于64位机上第一作，想必十分精采。

而且任天堂公司宣布，64位机的开发软件的设备十分昂贵，所以无法同时给予各软件公司相同的设备，只能给予几个特别开发公司重点开发，这就是游戏少的原因。





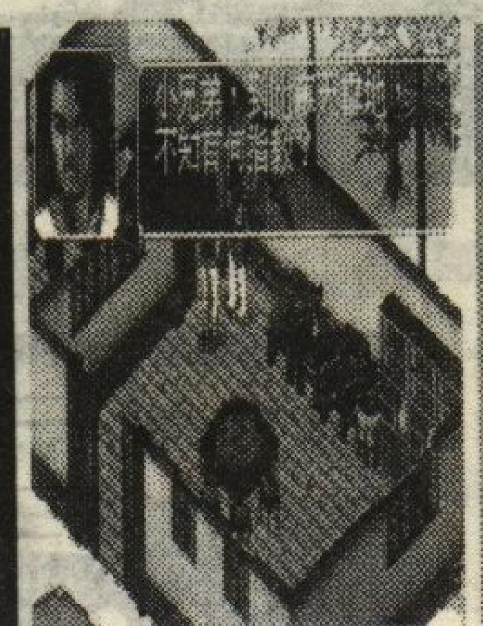
网络纵横 INTERNET综述

下　　文/尹龙、赤军

第七站 TNTERNET中的國産作品

在过去的两期里，介绍了许多海外公司及其近作和网络地址，而国内也有着许多制作游戏的公司在不懈地工作着，希望有一天能将自己的作品推向世界。

《金庸群侠传》
类型：RPG
制作：软体世界



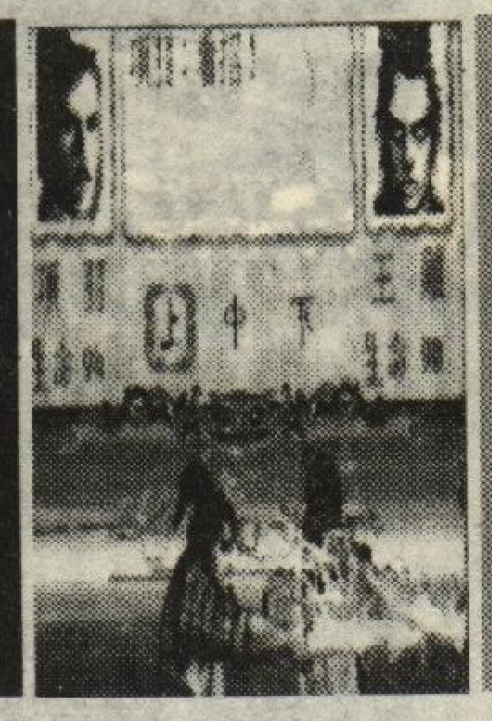
全部超过1000个屏幕大小的场景，数百名金庸小说中有名有姓的人物。你可以结交各路豪杰好汉、巨魔大盗、巾帼英“雌”……随你喜欢了，不过要注意，不同人物加入你的行列(最多六人)，对你的名声都会有不同的影响，而名声将左右某些人物的加入和某些剧情的发展。游戏中几乎所有地点场景和秘笈宝物的设计都来源于金庸小说，它将是RPG迷和金庸迷的一致目标。

《终极战士》
类型：DOOM
制作：宇峻科级



据称是完全国人自行开发的DOOM类3D动作游戏，画面和顺畅性远非《七侠五义》之流可比。同时支持IPX NETWORK、MODEM TO MODEM、NULL MODEM三种连线功能，最多可四人对战。设计创新的地方主要反映在武器配备上，譬如出现了“相位雷达变身仪”(可变成敌人的样子，安全过关)、“神经枪”(可使敌人自相残杀)、“月光宝盒”(可在对战时复活)等等稀里古怪的武器。

《西楚霸王——项羽》
类型：RPG
制作：熊猫软体



熊猫《赤壁之战》铩羽而归后，此次又推出本款创新的RPG，主要创新之处在于两点，一是多线索展开的情节，譬如霸王和虞姬之间的恋情，会因为你不慎的选择(或者你只为了早日成就霸业而不暇考虑儿女私情)而出现完全不同的多种结局；第二在于用很大篇幅加入了战役SLG的内容，排兵布阵、施计用谋，甚至武将单挑，都有细腻的表现。相信RPG和SLG两大群类的玩友都会对它感兴趣的。

《蛇王之宝珠传奇》
类型：ACT
制作：捷鸿软体

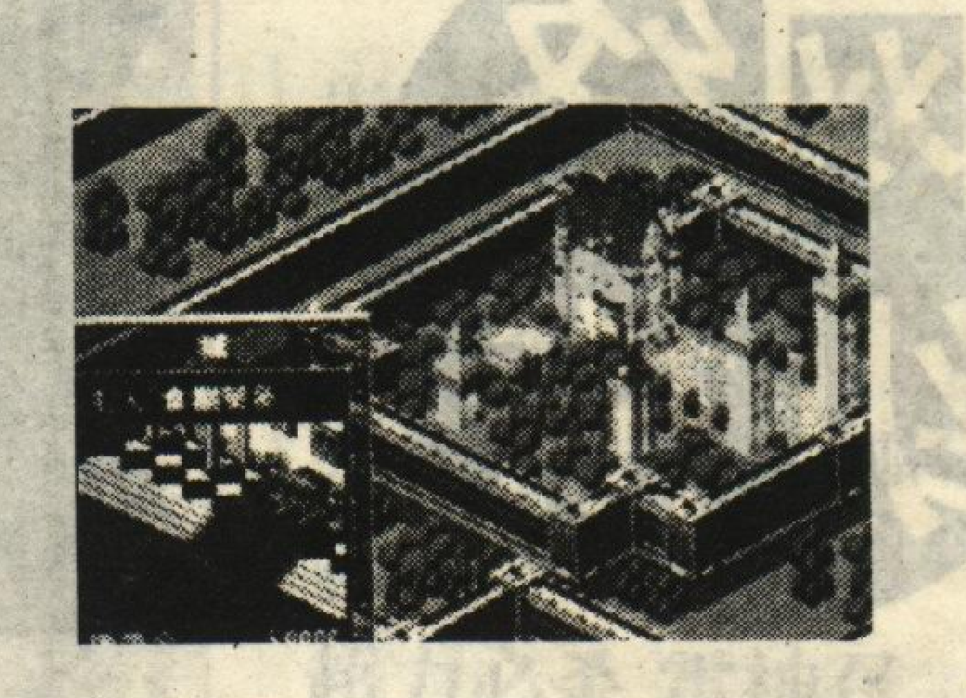


捷鸿公司推出的这款动作型游戏，主要反映的是深海绮丽的景色和在那遥远的海底世界发生的故事，这个游戏完全由北京人员策划、开发。同时支持MODEM、D-LINK联线方式。游戏提供众多的宝物，如可使屏幕颠倒、可以让游戏突然变成黑白等等。整个游戏的绘画水平可以相当肯定，相信对于动作游戏有兴趣的朋友一定会如愿已偿。

制作游戏比较困难，汉化外文游戏总会容易一些吧，下面的几个游戏都已有了其汉化的版本，效果还算不错。







《侠客游》
类型：RPG
制作：ARTDINK

曾在《天下御免》享誉东洋的ARTDINK日前又推出此款开放式RPG。这个幻想的世界包括三块大陆、四个岛，共32座城镇和80座地下城，为主人公设计了多达24种属性，如不同的出身、特点等，将会直接影响到游戏进程。游戏中有高度的自由，大量任务，从送货、传话到打家劫舍等，等待着你去接受和冒险——游戏画面当然不用说啦，不过第三波的汉化计划恐怕是最受我国玩家欢迎的消息。

《沉默的舰队》
类型：SLG，
制作：GAM

海江田等人驾驶"大和号"的叛逃，震动了整个世界——根据川口海次同名漫画改编的战略模拟游戏终于和大家见面了。游戏画风非常的细腻，感觉与剧场版的效果相差无几，操作性也非常灵活。游戏分两种模式，你可以选择故事模式从"大和号"的叛逃开始，也可以选择战役模式，在全部十一场战役中任选一场来操控。华义国际是汉化98GAME的老手，相信此次汉化的这款潜艇战游戏将会掀起不小的浪潮。

《PSY幽记》
类型：RPG
制作：PSD

传统日式RPG，但操控性上非常友好，如装备时可以显示个人能力的变化等，如此人性化的设计，会使游戏能非常容易上手。GAME里不设置金钱，要靠卦牌(乾、坤、坎、离等)的组合来购买装备、攻击敌人、救护己方伤员。至于场景和形象设计，那更不用说了，它是根据"漫画之父"手冢治虫先生的作品改编的，稍为年长的玩家应该对《铁臂阿童木》、《森林大帝》等先生的名作记忆犹新才对。

《美少女梦工场Ⅱ·豪华光碟版》
类型：SLG
制作：GAINAX

这可是养成游戏的经典，此次翻新推了WINDOWS的豪华光碟版，肯定又会掀起一股热潮。光碟版容量约220MB，其中音乐音效部分就占170MB，画面解析度依旧640×480，但用色改为256色，许多图片经过重新绘制，更加精美动人。不过磁盘版的密技键已经取消，纯为看图片和结局而希望快速成功的玩家们未免要大失所望，只有一心一意当"好爸爸"的朋友才会再次沉迷。



INTERNET综述

第八站 信息中心

网络游戏日渐风行，为此我们来到了INTERNET的信息查询结点，这里可以说是一个非常庞大的信息中心，在那里，我们找到了INTERNET上公布的最新网络游戏目录如下：

名称	支持人数	类型	制造公司
DUKE 3D	4	射击	3D RETAL
HEXEN	4	射击	ID SOFTWARE
C&C	4	即时战斗	WESTWOOD
WARCRAFT Ⅱ	8	即时战斗	BLIZZARD
NES	2	赛车	EA
SCREAMER	8	赛车	VIGIN
FIFA 96	6	足球	EA
CIVILIZATION	8	策略	MICRO-PROSE
DESCENT Ⅱ	4	射击	INTERPLAY
VIRTUAL SNOOKER	2	桌球	INTERPLAY
WEREWOLF VS COMANCHE	8	模拟飞行	NOVALOGIC
MORTAL KOMBAT Ⅱ I	2	格斗	GT

我们还在信息中获得了INTERNET上有关96上半年游戏排名的公告

INTERNET游戏排行榜

最佳策略游戏 COMMAND & CONQUER
最佳多人游戏 WARCRAFT Ⅱ
最佳动作游戏 HEXEN Ⅱ
最佳冒险游戏 异星搜奇
最佳益智游戏 第十一小时
最佳射击游戏 绝地大反攻 Ⅱ
最佳运动游戏 FIFA 96
最佳格斗游戏 FX FIGHT
最佳模拟飞行游戏 EF 2000
最佳赛车游戏 NEED FOR SPEED
最佳音效奖 COMMAND & CONQUER
最佳经营游戏 GRAND PRIX MANAGER

PC史上的五大游戏
第一款 DOOM
第二款 文明
第三款 UFO
第四款 DUNE Ⅱ
第五款 第七访客

信息中心对我们帮助最大的，无疑是密技库了。对于攻关密技和各种有关资料，.在这里可称的上是应有尽有，笔者随便下载了几条，希望对你有所帮助。

密技库

PC Game热作秘技最强大集合!!

《维京小子闯通关》过关密码:

1. STRT	2. GR8T	3. TLPT	4. GRND	5. LLMO
6. FLOT	7. TRSS	8. PRHS	9. CVRN	10. BBLS
11. VLCN	12. QCKS	13. PHRO	14. CIRO	15. SPKS
16. JMNN	17. TTRS	18. JLLY	19. PLNG	20. BTRY
21. JNKR	22. CBLT	23. HOPP	24. SMRT	25. V8TR
26. NFL8	27. WKYY	28. CMBO	29. 8BLL	30. TRDR
31. FNTM	32. WRLR	33. TRPD	34. TFFF	35. FRGT
36. 4RN4	37. MSTR			

《魔法门外传·星云之谜》无限赚钱法及直接欣赏破关画面:

到清河市林顿的工厂(30,7)和他签约，即可得到一百枚金币，可一直重复和他签约即可买到最好的装备及最多的法术。

在游戏开始，片头画面出现骑士和“星云之谜”等几个大字时，按E键进入游戏，即可直接欣赏结局画面。

《辛迪加》(＊极道枭雄)金钱装备提升法、轻松过关法:

选择以下的名字作为COM PANY NAME，就可以有如下功能:

ROB A BANK—金钱100，000，000 NUK THEM—可选任何国家攻击TO THE TOP—包含以上两种功能VATCH THE CLOCK—加快武器、装备的研发 COOPER TEAM—可选任何国家攻击，拥有所有装备和武器 此外在选择国家时，若画面左下角没有出现“Brief”字样时，将无法展开任务。此时若按ENTER键就可以进行任务。此招对已攻下的地盘也可以适用，能让您再度重温“屠杀”的快感。

敌人的Syndicate开始时皆以我方的一号为攻击目标，因此任务一开始时若在城市内，可将一号、三号、四号移至制高点(屋顶、阳台等处)并加以武装，而以二号来执行作战任务。若在大门外需坐车进入，则更容易，只要二号坐车进入，其余人在门外等即可。(注意：若一号阵亡，敌人会转以二号为攻击目标)。

《创世纪VII》超级攻略法:

在Trinsic城的左下方有一间闹鬼的房子，进去房子中将所有的木箱搬到屋外，但注意不要打开它们，接着再到其他房子中将木箱搬到鬼屋里，同时也要小心不要引起警卫的注意，将这些搬来的木箱在鬼屋中堆叠起来，堆到圣者可以爬上天花板的高度即可。

进入天花板后虽然一片漆黑，但是可以使用火把来照明，接着你会发现《创VII》中所有的特殊物品都堆叠在这里，并且还有一个传送门，可以将你传送到任何一个地点甚或是结局去。如此一来，五分钟过关并非难事了。

《武状元黄飞鸿》物品增加法:

使用物品时，譬如铲子等，游戏会问您要放置于何方向，如选Ctrl放弃，则铲子会多一把，次数不限，用愈多次则物品愈多。

《快乐天堂》景观设施全部加满:

用Horza作Nickname进入游乐园画面后，按Shift+Z。这时你会发现所有的景观设施全初满了。

《特勤机甲队》终极秘技:

作战时，选择了队员，按下移动或攻击指令，一(你的AP值必须够用游标指一下画面左下角的黑色小战斗机器人。嘿嘿嘿，发现了什么好玩的事呢?AP值，弹药……全补满了!简单到不可思议吧!

《天使帝国 II》秘技补充:

以右手同时按下1、5、3(键盘右边数字键)不放，左手再照顺序按S、W、F，再全部放开，再启动密技(CL—CAPSLOCK)—CL+D—经验下降50点　CL+W—抓图CL+J—跳关CL+U—经验上升50（第一次无效和，要两次）CL+S—说话(游标需在人身上)

《诺瓦风暴》特别关卡:

进入第一关后，打TOMATOES就可以马上进到一个特别关。这关有点BONUS性质。

《魔法世纪 II》花小钱买部队:

首先买任一种族的轻步兵，等级调到最高，数量为1后购买，然后再选择“转职”，你就会得到意想不到的效果。以“人类男”为例：购买“人类男”等级3，数量1，价格为80，再选择“转职”转成“重骑兵”，价格为320，此时数量从1变为3，而总共才花钱400，倘若直接购买“人类男重骑兵”等级3，数量3的话，则要花1140才行。你会选择哪一种方法呢???

《爆笑躲避球》接关密码:

输入下列密码即可用该队进行最后一场比赛，若侥幸得胜即可看到破关画面。

	HARD	MIDDLE	EASY
小唬队	2546	1523	1274
勇士们	2994	1971	1722
救国团	3042	2019	1770
进香团	3064	2041	1776
牛家班	2682	1659	1906
少女组	3802	0731	0978

《末日宝典》金钱增加法:

把钱花光后，进入费兹左上角的职业介绍所，钱自然会增加到65536。要记得先把钱花到零之后再进去。

《卡耐鸡的人生指南》远端造路法:

在成就网中达到新的里程碑时，往往会发现大金钱、大快乐、大名誉等有时不在道路旁边，由于者只能开发道路旁边的资源，所以其他资源只能旧了；想开条道路过去不但浪费时间，也可能要浪费其他的资源。

在此提供一个程式上的弱点，您可以先将时间暂停，派一串娃娃开路过去，等到资源旁边的格子已经可以指派娃娃开路时，再把中间不需要格子上开路的娃娃取消掉，利用此法就不足是在道路或造路者旁边才可以开路了。

指派造路乾到别人的地盘、里程碑或进修场所时，原本不能跳过，只能转90度指派。利用上面的“远端选路法”可以先转90度指派一个，又可以再90度指派到里程碑后原本预煊的格子，最后再把中间过渡的娃娃取消，如此就可以不必浪费娃娃而达到目的。

《模拟农场》物资暴涨法:

各位玩者是否觉得《模拟农场》中的“天灾设定”功能没什么用处?事实上，这是最好的赚钱方法。首先，把收成后的作物放到仓库中，然后把干旱、洪水、霜害设定成ON，过了1～2周后作物价格都会上涨到最高点，此时买掉作物，马上嫌一大笔钱。

《炎骑士团》强力密技:

此密技的先决条件是必须要有旧的进度档。当开始玩第一章“袭击”时，把敌人打剩一人后将记录存起来，接着脱离游戏再进入，LOAD以前的旧进度，进入战场后再将先前的战场档读出，然后过第一关后你将发现艾利欧的等级及武器装备均与旧进度档时相同，新加入的角色都可用此法瞬间成长，所以，若是用破关前的记录来成长，那敌人就太不够看了。

《魔法飞毯》之超级法师:

进入游戏后，先让飞毯停着不动，然后按下I键，接着输入RATTY后再按下ENTER，就可以使用以下的秘技—

ALT+F1 取得所有的法术　ALT+F2 增加法力(MANA)
ALT+F3 消灭所有的对手　ALT+F4 消灭敌方的气球
ALT+F5 毁灭敌方的城堡　ALT+F6 恢复生命点数
ALT+F7 消灭所有的生物　SHIFT+C 瞬间破关

在进入游戏时，还可以利用选关参数进入指定的关卡，方法如下—— CARPET-LEVEL n　其中n代表所欲进入的关卡数值。

《中国》秘技大全:

在《中国》中有一组内建密码，在游戏中连续数个功能键，就会产生以下的效果—

［F7］、［F7］、［F7］、［F7］、［F3］　画面会全开
［F7］、［F7］、［F7］、［F7］、［F6］　会跳一百年
［F7］、［F7］、［F7］、［F7］、［F7］　增加1000两
［F7］、［F7］、［F7］、［F7］、［F9］　自动亡国
［F7］、［F7］、［F7］、［F7］、［F10］　结束游戏

注：本密技仅在1.0版有效，1.1版前头的［F7］［F7］［F7］［F7］须改为［F5］［F4］［F1］［F8］，新的1.3版据称并无任何内建技。

《死星战将》超级秘技：

在执行IMUSE.EXE设定音效时，如果同时按左右二个SHIFT键与任一个CTRL键不放，再依序键入W、O、R、K四个键，再一起放开时，奇妙的事便产生了，你会看到背景有字幕开始卷动，萤幕最上方那一行也会依次出现所有的密键及其用途——

LAIMLAME	无敌模式，且敌人的子弹会反弹射到自己
LAPOSTAL	补充武器、弹药、生命、护盾及各式的资材
LAREDLITE	让敌人变成"布景"，这时你可以趁机打他再按一次秘键之后他才会死掉LACDS 改变地图显示的详实度，共有三段可切换
LARANDY	开启武器快速连发功能，威力大但相当弹药
LAPOCO	关闭程式的高度检查，可以使你直接走上原先跳不上去的高墙
LABUG	使你像虫一亲地穿过狭小的隙缝
LADATA	显示目前的位置座标LANTFH 将你传送回上一次按下此秘键的地方LASKIP瞬间过关并欣赏动画

除了使用LASKIP过关之外，还可以使用下列的跳关秘键来玩想玩的关卡——

LASECBASE	第一关	SECRET BASE
LATALAY	第二关	TALAY: TAK BASE
LASEWERS	第三关	ANOAT CITY
LATESTBASE	第四关	RESEARCH FACILITY
LAGROMAS	第五关	GROMAS MINES
LADTENTION	第六关	DETENTION CENTER
LARAMSHED	第七关	RAMSEES HED
LAROBOTICS	第八关	ROBOTIC FACILITY
LANARSHADA	第九关	NAR SHADDAAR
LAJABSHIP	第十关	JABBAR' S SHIP
LAIMPCITY	第十一关	IMPERIAL CITY
LAFUELSTAT	第十二关	FUEL STATION
LAEXECUTOR	第十三关	THE EXECUTOR
LAARC	第十四关	THE ARC HAMMER

《雷霆战机》密技：

GABBAGABBAHEY	密技启动主热键，必须在密技输入前键入
SCOURGE	补充所有武器、弹药
MITZI	获得所有的钥匙
RACERX	无敌模式
GUILE	隐形模式
TWILIGHT	修复护甲
FARMERJOEx	跳关功能，其中x代表关卡数字
[ALT]+[F]	在看地图时放出所有的地图资料

《超级医生》三素质提升法：

游戏一开始，选择"医院布置图"内，一楼一室内科的视察，此时有三个选项出现，但三个都不要选，按滑鼠右键(或ESC键)离开。奇怪的事情发生了，效率、士气、服务品质这三项都暴增了。

《三国志Ⅳ》之跨国君主秘技及拿到雷击能力：

在玩家结束游戏之前，电脑会问是否要将控制权交给他，若选"可"则电脑会自动执行每个国家的进度，这时只要同时按下滑鼠左右键便会出现一个选单，让玩家选择要控制的国家，便可以从此处开始游戏了。

每个月都选择访问指令，当出现司马徽或是许子将的话，先储存档案再访问，如果他没有增加雷击能力的话就重读，直到增加为止，虽然很辛苦但有是值得的，在《三国志Ⅳ》中四百多名武将，没有一个会用雷击，包括诸葛亮在内。雷击在野战时才可使用，并配合天变成豪雨，威力惊人，可以使敌军三万变成三千，并使敌将病危，单挑时就连吕布也不怕了。

注：用雷击时有30%的机会会打到自己，敌人离自己越远越容易成功。

《银河飞将Ⅳ》(WING COMMANDER VI)特殊密码：

执行主程式时，试着照下列方式进入游戏中——WC4-CHICKEN，ENTER，进入游戏后，与敌人缠斗时，按下CTRL+W，被锁定的战机(敌人或同僚)就会直接炸掉。

《天旋地转Ⅱ》DEMO版密码：

GABBAGABBAHEY	防护罩、能源均剩1%
MOTHERLODE	超级武器
EATANGELOS	所有武器均导向
JOSHUAKIRA	可见地图全景
ERICAANNE	射出的武器会反弹
ZINGERMANS	无敌
ALIFALAFEL	加速器
CURRYGOAT	取得所有钥匙
WHAMMAZOOM	跳关

《仙剑奇侠传》得到寿葫芦和拿不完的鼠儿果、毒龙胆：

巨树林中有一终年云雾弥漫的桃林，拿到风灵珠后可驱散云雾，往里找到桃源村，打死木道人，即可获得寿葫芦，以后作战，每回合可补血、真气各20点。

在遇见阿奴师父的地方，调查星外右边第二棵树，可得到鼠儿果，拿不完，身上最多能带99个，用掉可以继续来拿。

与巫后一起潜水逃走时，使用飞龙探云手，可从水魔兽身上偷得无数毒龙胆(身上最多能带99个)，有了毒龙胆就不怕七大毒蛊了。

尾声：愿网路与你同在

随着电话线路的挂断，我们结束了这次旅行，如果您有机会接触INTERNET，您会发现它是一个巨大的无尽的宝库，它蕴藏着丰富的资源；如果您没有机会接触INTERNET，那么这次旅行对您来说一定是难忘的。随着科技的不断进步，游戏领域必将有长足的发展，即时战斗游戏独树一帜就是此成功的一例。伴随着网路的发展，更多、更新、更好的游戏将出现在我们的身边，我们期待着那一天的到来。



宛如鳳凰

—信长的烈火人生　文/素盏

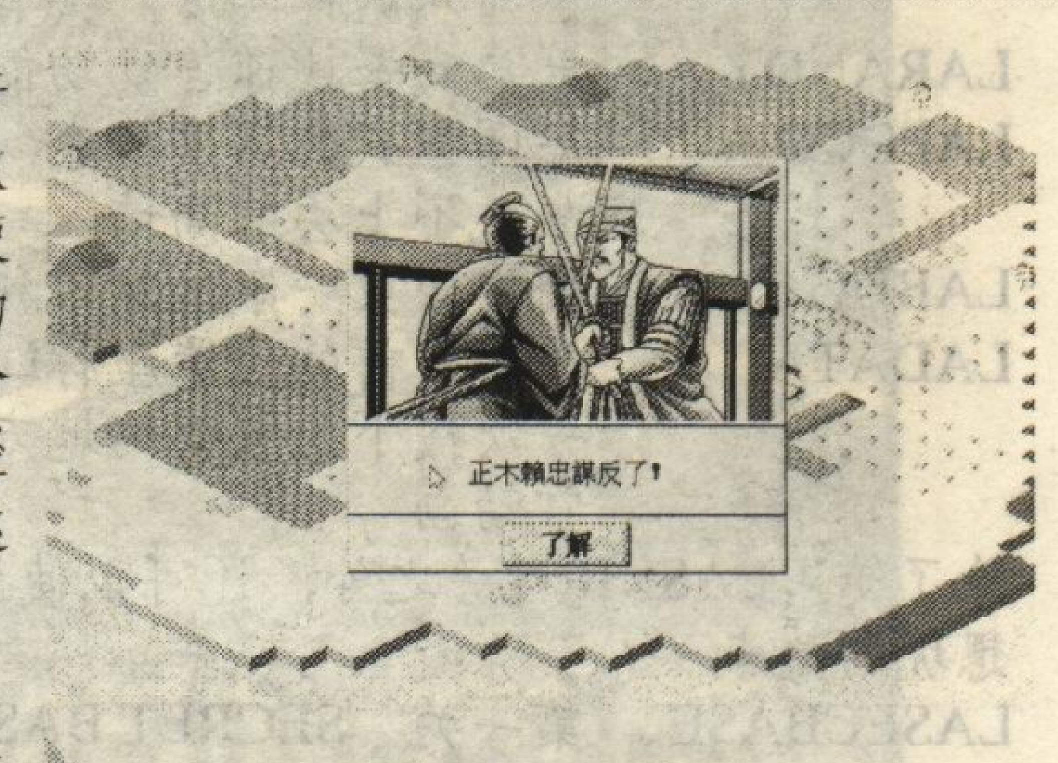
KOEI的《野望》系列、WOLF TEAM的《斩》系列，以及GE·TEN的《战乱》系列，三足鼎立，共执战国题材SLG的牛耳。但，这并不意味司马氏之流就永无出头之日了——IMAGINEER出品的《宛如凤凰》(凤凰の如く)就以其独特的构思和简炼的风格，脱颖而出，得到战国迷们的群起响应。

与《野望》等宏篇巨制相比，《凤凰》只是一款小品——因为它只有一个时期，并且你只能扮演一个主人公，那就是生灭壮美如凤凰的织田信长。假如没有本能寺之变，信长能否在有限的生命中完成统一大业呢?成败的关键在你手中。



威风凌凌的信长

指令菜单选项并不多，主要包括政策、内政、军事、使者、装备、地图和功能七大项。政策包含本国农业和商业的经营，以及对属国下达年贡、战争、商业、城主、召将军命令。这部分最大的新意在于商业上，如果课以重税，即使投资再多，也难以商贾如云，而发展商业最好的办法即是取消关卡，实行免税制(一如信长从其父斋藤道三处继承的政策)，但这样又势必短期内得不到商业税的收入。何者为小善，何者为至善，就要看你自己的运筹惟幄了。注意，商业过于繁荣，也有可能导致耕地的减少，而耕地与城下町的多寡，可以直接从地图上反映出来，仿佛《A列车》一类经营游戏——怎么样，厉害吧。



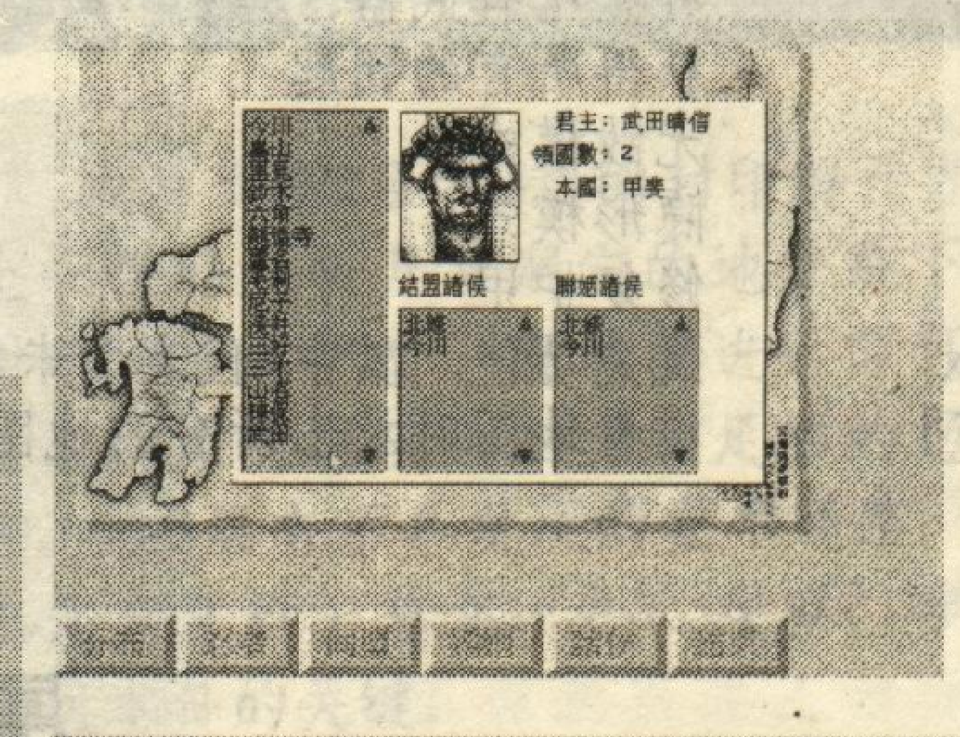
"强持公方"之死

KOEI的绘画风格是日显宏阔和华丽，WOLF TEAM则较小巧，GE·TEN相对朴素——可是呈现在我们面前的《凤凰》却截然不同，无论地图还是人像，都采用较单一的色调，仿佛水墨国画，而且大胆留白，感觉一洗奢靡之风，带来清新的空气。尤其人像的绘制，虽然次要人物多相象雷同，且呆板粗蠢，但几名重要人物却相当传神——起码信长的威猛相貌是笔者见过所有战国游戏中最令人折服的。



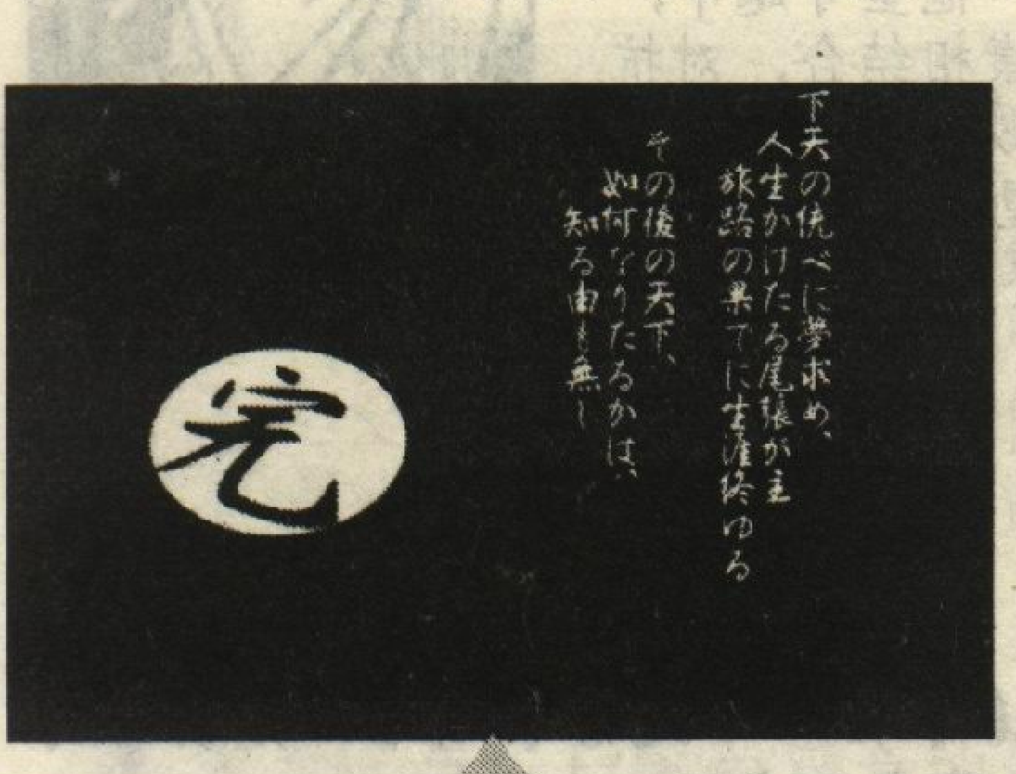
无敌的信长……
太奸气一点了吧!

内政命令包括买卖军粮、征兵、训练、移动、运输和人事等。对于立功的将领，可以赏以金钱，但最好的办法是封以土地，最多可分给家臣十万石的俸禄，这是相当符合历史特色的设计。



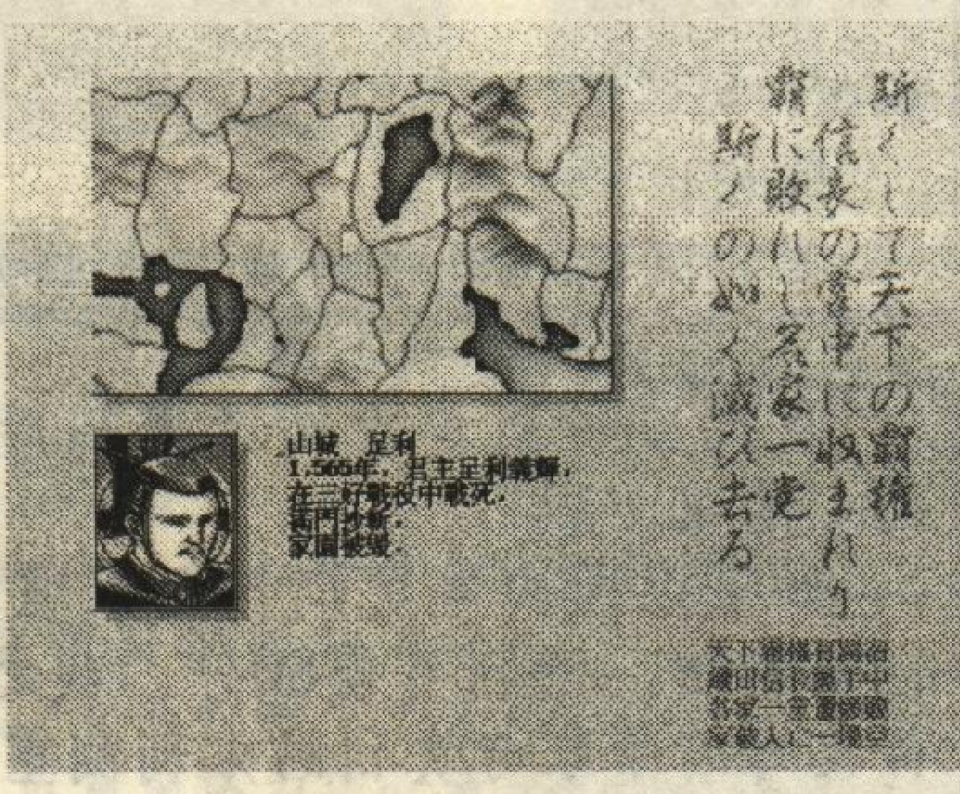
一目了然的情报设定

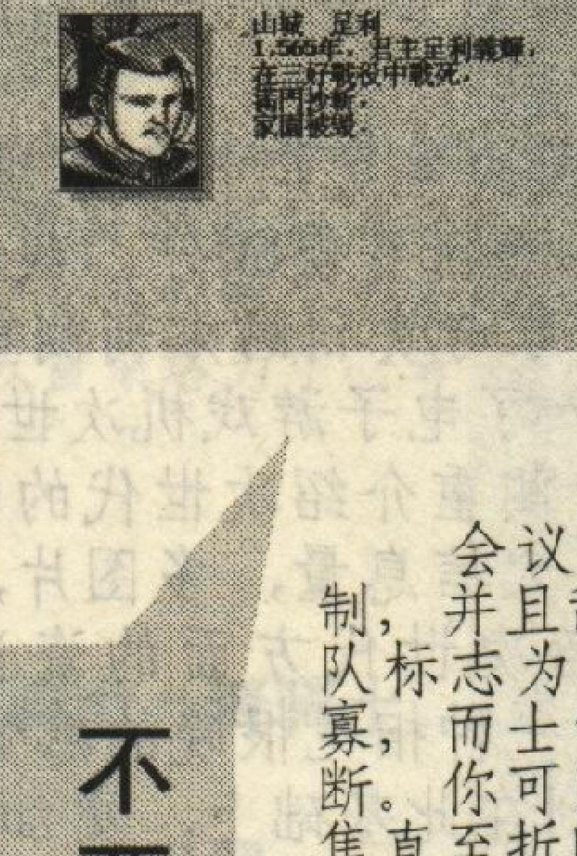
《凤凰》最啄引人之处，在于它的会议，迭此项，将会切入会议画面，除信长处，最多六员次将会参与议事。顺便提一句，游戏初始时，信长对人才的认识只仅在横糊的阶段，游戏者也只能看到某某人内政、外交和武力是“稍弱”、“一般”、“擅长”等等；当经验值上升后，对人物能力的评价将会越来越细，直至精确的阿拉伯数字。但也可根据开会时各人的服饰和表现来判断其能力。一般擅长内政者看着青衣，擅长武力者着绿底洒点花衣，并且信长发出合战命令或闲谈时，将领们将会对本国和敌国的兵力强弱、将领能力、主将为谁、武装优劣、乃至粮草数目等作出分析，分析准确的，定为忠戾名将，否则，不是鸟人一个，就是心怀不满。信长也可利用会议处罚家臣，或者大喝一声。，发顿脾气，或者下令将基本人乃至全体与会将领处斩——你将会看到家臣们的头颅一齐滚落尘埃，既凄凉又趣味无穷。



失败的结局

使者指令，包括外交(笼络、同盟、婚姻、援军、劝降等)和密使两部分。必须派出忍者去敌国潜伏(一次十个月)，才能得到当地的情报。织田家的忍者很多，什么米藏啦，飞龙啦，乌龟啦，都是忍者常用名，估计纯粹瞎编。取装备命令可以购买弓箭、战马和长枪装备部队。取地图命令，可以察看天下大势，其中插红旗的为织田氏的领土，插蓝旗的为有忍者派驻的他图。





不要轻易谋反!

会议中即可下信进攻他国，战斗采取即时制，并且敌军在侦察范围外是不可见的。每支部队标志为一面军旗，军旗的大小表示兵力的多寡，而士气的高低则可根据旗角的焦枯面积来判断。你可以看到一面面战旗移动、逐渐缩小、枯焦直至折断，非常直观而且新颖的战斗体系，定会给你耳目一新的感觉。

初登场，面临最大的敌人当然是今川义元，但只要扛住它初轮进攻，以后向北部美浓，西部伊势进攻就简单多了。当你占有有大半个日本以事，即可尝试用外交手段(劝降)去最后完成统一。不过注意速度一定要快，因为人生如朝露，旋生旋灭，信长在六十岁左右即会逝世，游戏也跟着OVER。好在信长的死期是随机的，万一不幸，可以取前一段的进度再来，反复存取，多活个八、九年不成问题。

《凤凰》中的人才的运用非常重要，因为只能扮演信长，因此织田家与其后丰臣家诸名将就成为头号人选。以下简略介绍一个织田诸多臣的生平，以便朋友们在信长人才观察力不够的情况下也能人尽其才(大家熟悉的柴田、羽柴、明智就不冗述了)。

與勝家齊名的猛將—丹羽長秀

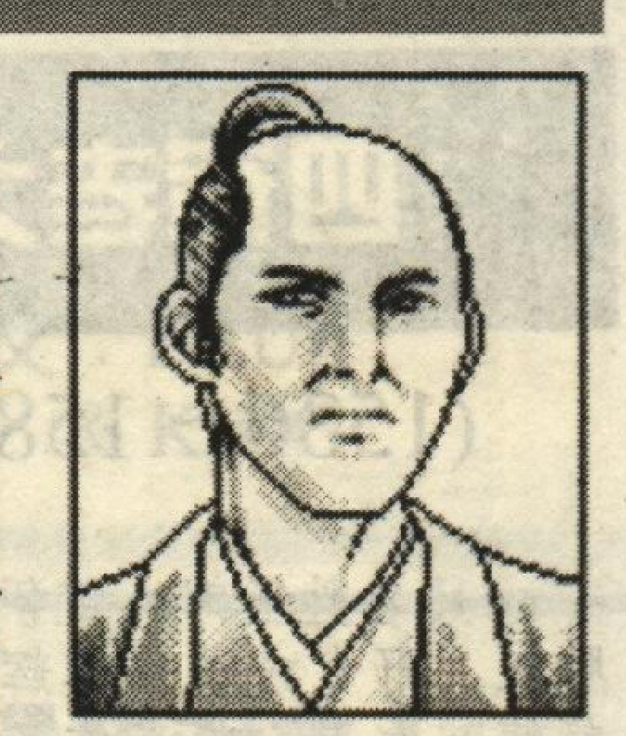
(1535～1585)



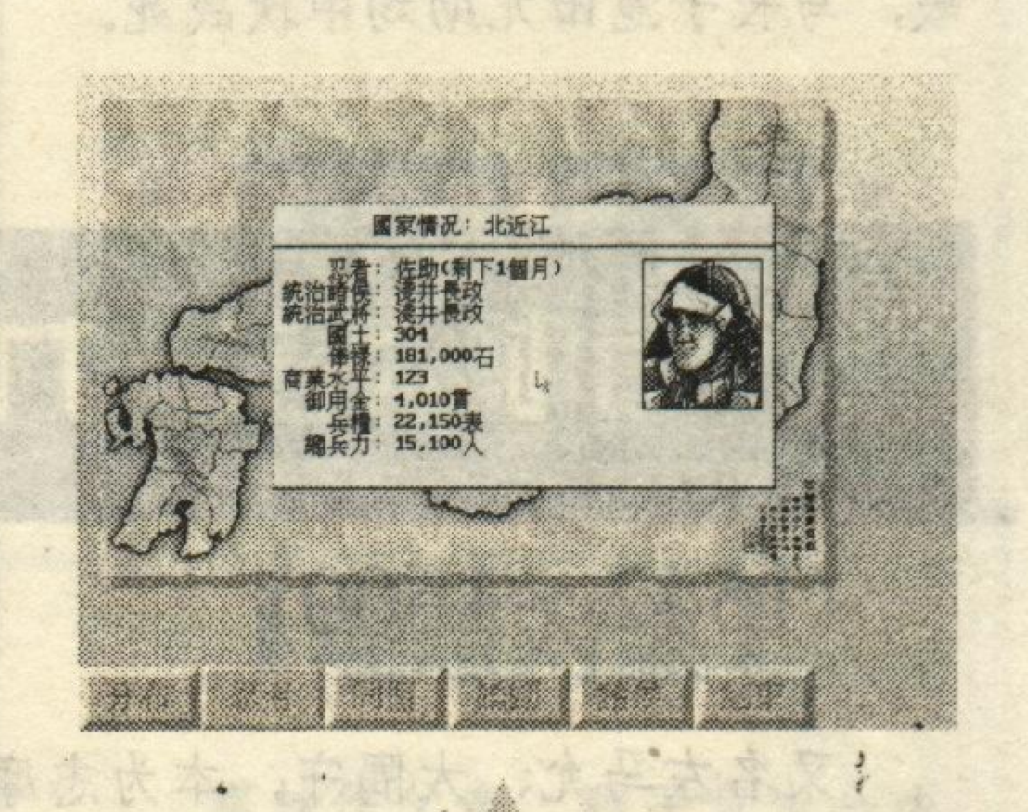
又名万知代、五郎左卫门、越前守，十五岁即出任信长，逐渐成为股肱之臣。1563年与信长养女结婚，1571年初封为近江佑和城主，1575年赐姓惟住。本能寺之变时，他正在摄津未吉作平定四国的准备，闻报火速东进，与羽柴秀吉合兵，南昌败明智光秀。清洲会议附合秀吉，多封若狭一国与近江高岛、滋贺二郡。胜家失败后，改封越前与加贺的能关、江沼二郡，主城移至北之庄。不久病死。

豐臣政權的大支柱—前田利家

(1538～1599)



又名犬千代、孙四郎、又左卫门、筑前守。十四岁任于信长，七年后因斗殴杀死信长最宠信的侍童爱智十阿弥而被迫流亡。1561年复归，1569年继任为屋张荒子城主。1575年与佐佐成政、不破光治共领越前府中十万石封地，作为柴田胜家的副将，人称“府中三人众”。利家素与秀吉交好，贱之岳合战因为他的例戈而致使胜家大败亏输，最终灭亡。丰政权建立后，被任为五大老之次席，以制约德川家康，并且官虽从二位权大纳言。死后，其子利长归附江户政权，保住了加贺藩百万石的领地。



福岛正则的形象多有迫力!

最后的關東管領—瀧川一益

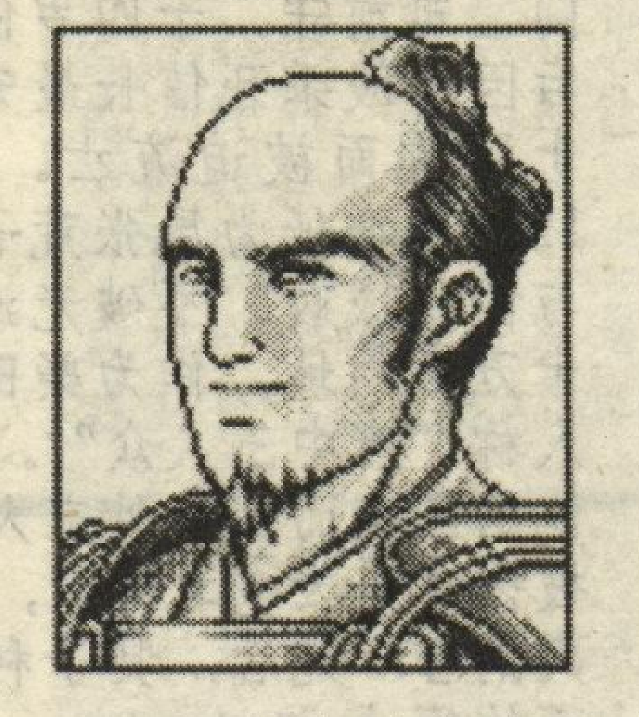
(1525～1586)



又名久助、左近将监，近江人。出任信长后，在伊势攻略战中屡建厅功，成为属张蟹山城主。1574年镇压长岛一向一揆起义后，受封北伊势，居城长岛。 町幕府设置的东日本最高武家临察机构即人人垂涎的关东管领，世由扇谷、山仙二上杉氏出任；战国后期，这一高位被越后守护代长屋景虎所得，亦即大名鼎鼎的上杉谦信。1582年3月，一益攻灭武田氏后，得到上野一国与信浓山县、佐久西郡，主城厩桥，并继任关东管领，对抗北条氏。本能寺之变后，部属离心，他在神流川大为北条氏政所破，逃归长岛。后密谋与柴田胜家、织田信孝共同进攻秀吉失败，郁郁而终。

四宿老之一—池田恒興

(1536～1584)



又名胜三郎、纪伊守，入道名为胜入，野史或误作信辉。他是信长乳养德院之子，颇受信长宠信。1580年攻克叛将荒木村重的花熊城，因功得到摄津一国。后与羽柴秀吉合兵攻灭明智光秀，清洲会议时得与柴田、丹羽、羽柴并列为织田家四大宿老。1584年小牧、长久手之战中请使偷袭三河，被德川家康识破，与长子池田元助均中伏战死。

海賊大名—九鬼嘉隆

(1542～1600)



又名左马允、大隅守。本为志摩鸟羽城主，1568年拜谒上洛途中的信长，正式成为织田家的一员。1574年在伊势浦造大安宅船十余艘，帮助攻灭长岛一向一揆。1578年又受命建造铁甲船，当年11月木津川口海战中摧毁毛利水军的主力。丰臣秀吉侵朝战争中，亦担任水军指挥，被朝鲜水军名将李舜臣在全罗道安骨浦击破。关原之战中参加西军，兵败自杀。

北方的孤狼—佐佐成政

(1535～1588)



又名内藏助、陆奥守，自称为官町名门佐佐木氏的分支，信长里幌众大针。1575年成为北陆探题柴田胜家的副将，与前田、不破并称“府中三人众”。胜家败亡后，他坚守越中，与织田信雄、德川家康相结合，对抗羽柴秀吉。1585年战败投降，1587年受封九州肥存一国。望年，因镇压农民暴动不力等借口，被迫在摄津尼崎切腹自尽。

我们刊登这封读者来信，不是为了炫耀而是出于对许许多多相似的热心读者的感激。

来函选登

编辑：

你好！

首次阅读《电子游戏与电脑游戏》之后，便有感而发，特向贵刊第一次通信。

我想谈一谈首次阅读贵刊后，对贵刊的印象、意见、建议……

如果以国内电玩期刊之水准以100分为满分给贵刊打分的话，贵刊可得80分。我之所以一开始就对本刊有良好的印象与贵刊的办刊侧重点是分不开的。

当我进入了电子游戏机次世代之后，总想在国内搜到一本关于侧重介绍次世代的电玩书籍，而本刊基本对我味口。大信息量，多图片，消息准确、及时、有用，多介绍次世代方面的资讯。所以看完7月号之后，真给我一种相见恨晚的感觉。

希望贵刊在此基础上，更加充实GAME堡、超攻略道场、电波传讯等介绍游戏机的栏目。不仅对玩家攻略有所帮助，而且在电玩知识、业界动态、厂商介绍上也下一番功夫，做到对电玩更深层次的理解。也希望贵刊对TOP软件做一下及时的报导，使贵刊成为玩家了解各机种最新软件的一个窗口，起到导购作用。

愿贵刊象SONY的PS一样，在国内电玩期刊中后来居上，独树一帜！今后更上一层楼！

新读者 李昌奇
96.8.19



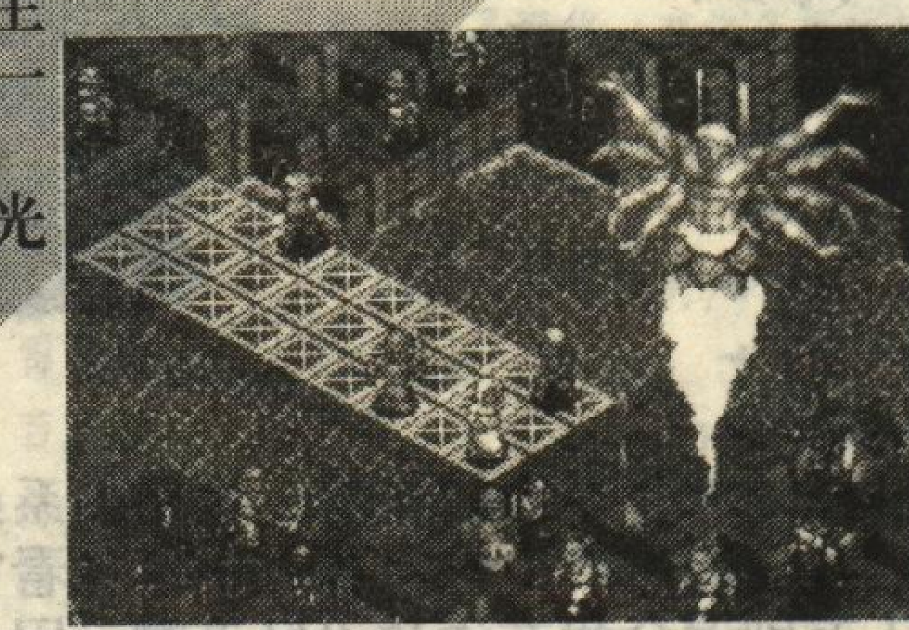


PC-GAME

宇峻科技是台湾PC-GAME界的后起之秀，实力雄厚，风头正劲。这次推出的《超时空英雄传说》正是一款相当不错的GAME，充分显示了他们的实力。

游戏的图像，包括人形和地形，都象煞了SFC的名作《皇家骑士团》(当然人像的造型和绘制设法和后者相比)。情节并不算曲折，却颇多别出新裁之处。主人公是现代诗人孟祈，雨夜归家，莫名其妙地通过时空传送来到科隆多世界，从此展开了奇妙的旅程。

迦纳帝国军追杀青年杨铁，孟祈路见不平，拔刀相助，因而成为反抗侵略和勤政的领袖。他们借赤子图之真，联络诸多同志，先后击败金、木、水、火、土五大神巫，推翻了暴虐的迦纳大帝。众人推戴孟祈当王，如果答应，则游戏结束，如一味谦让，则柳暗花明又一村，此后别有天地。为了送一条名叫拉拉的小龙回家，孟祈等人渡海来到北方另一块大陆，并发现此处的黑暗军势，似乎是迦纳的大帝侵略邻国幕后主使。他们破关斩将，来到一处传说中的废墟探查究竟，想不到遇到的竟是手端电光枪的机械守卫！



一个剑术与魔法纵横的奇幻世界中，怎么会出现机械这种玩意儿?原来，来自外星球的两股股势力在科隆多世界作战，邪恶的黑暗生物控制了部分科隆多人的意志，掀起了战争，引发了灾难和死亡。在另一势力的代表中心电脑的指点下，孟祈等直捣黑暗生物的老巢…

《超时空英雄传说》的战斗地图，是立体多层次地形，采取45度斜视视角，最高地形可达16层。人物立体性很强，支作亦颇生动，比起去年风行一进的国产游戏《炎龙骑士团Ⅱ》来，简直是世纪末精品。

兵种的升级、生克、配合，魔法的距离、范围、适应、以及五行之间的消长关系，都设计得很有特色。然而最有新意的，是剑术系统的设定。剑士系(包括主角孟祈)的角色即可使用剑术，剑术的使用也一样可消耗MP值，和魔法不同，剑术攻击威力虽强，但大部分会不分敌我，一概造成伤害，所以距离和范围和计算一定要非常精确。

剑术分人剑术和双人合击剑术，双人剑术可谓独创的设计，给后期游戏带来很大乐趣。

本GAME的音乐，由知名作曲家设计，品质甚佳，光碟版支援CD音轨玩家可以大饱耳福了。



《超时空英雄传说》有这种种的优点，可以说是国产战役SLG中最杰出的作品，但在让人惊异的赞叹之外，它又犯了几种让人同样惊异的错误，即根本不应该出现的问题。首先，大概是内存没有释放干净，所以游戏时间一长，就会因为“Not enough memory”而自动退回DOS下。还好每一战役过程中都可以暂存，否则简直办法连续打通两关(到后期打通一关都难)。

再是，立体地形经常造成操控上的不方便。譬如打木神巫那一关，从林茂密，根本看不清道路和敌人在何处；再如废墟、狼族营地等几关，隐藏于较高地形的较低地形，鼠标操纵框根本无法点到。这些虽非致命伤，也是够玩家喝一壶的。游戏片头是用三维绘制的，水平虽不甚高，还能看得过眼，但接关画面可实在太粗糙了，这使我想起《王子传奇》；同样的游戏场景和人物造型不耐看，情节也将不忍睹——这是台湾游戏的常见病吗?

图片：

①效果惊人的法术。

②科隆多世界全图。

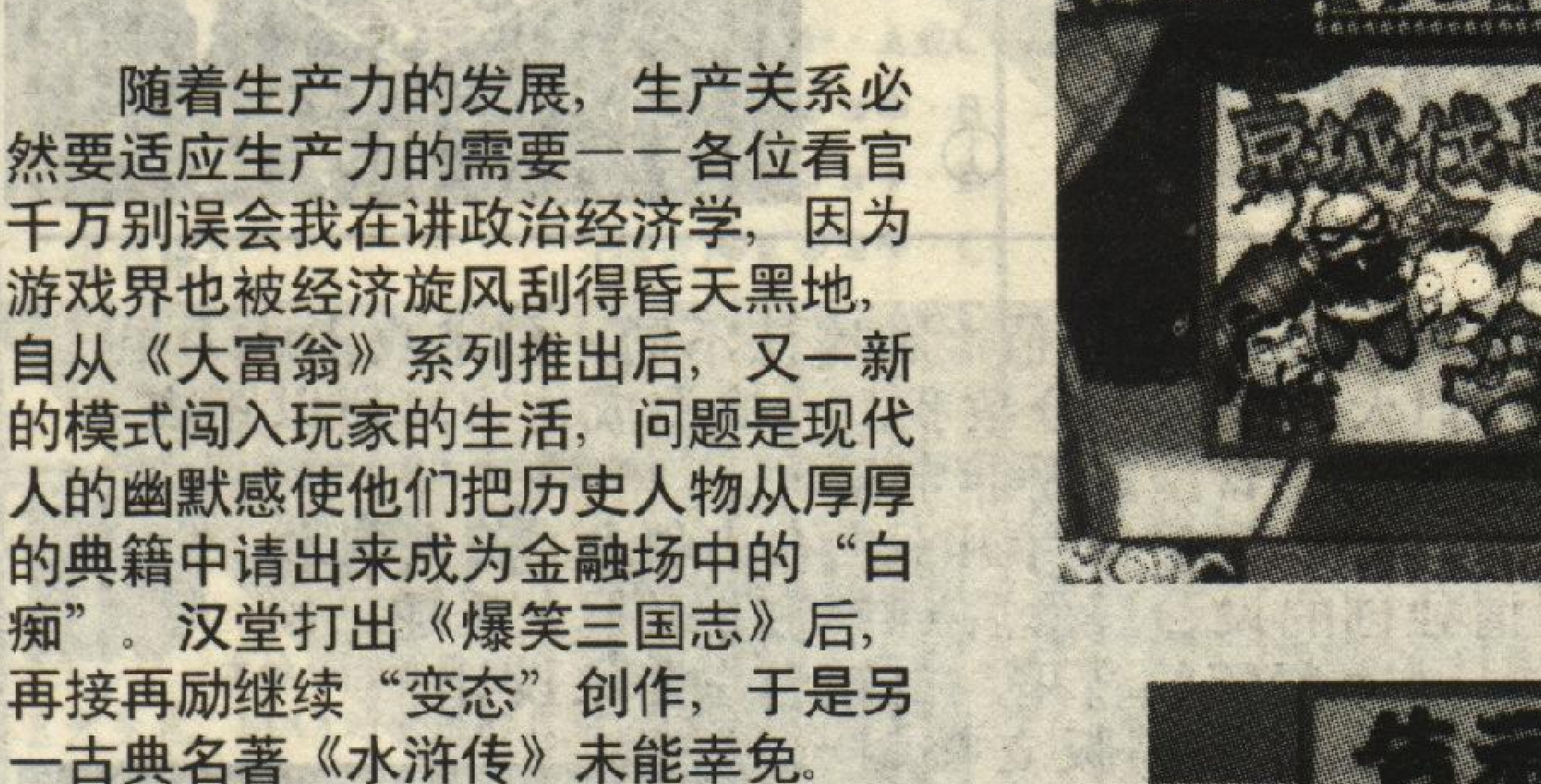
③隐藏在风系魔法效果后，是让人头晕脑胀的丛林地形。



爆笑水滸傳

文/王韵





随着生产力的发展，生产关系必然要适应生产力的需要——各位看官千万别误会我在讲政治经济学，因为游戏界也被经济旋风刮得昏天黑地，自从《大富翁》系列推出后，又一新的模式闯入玩家的生活，问题是现代人的幽默感使他们把历史人物从厚厚的典籍中请出来成为金融场中的“白痴”。汉堂打出《爆笑三国志》后，再接再励继续“变态”创作，于是另一古典名著《水浒传》未能幸免。

加了“爆笑”二字，什么东西都面目全非，不信你试试。游戏中计有单场和剧场两种模式。剧场当然有情节喽，那就是梁山好汉们放下刀枪，搞起房地产，以应皇帝诏曰摘垮高俅父子成为经济老大，于是林冲、宋江、武松、鲁智深、孙二娘、扈三娘、潘金莲(梁山好汉?!!)

以及陆谦、高衙内、高俅十人相继登台亮相，粉墨登场，唱那一出令人喷饭之《爆笑水浒传》。

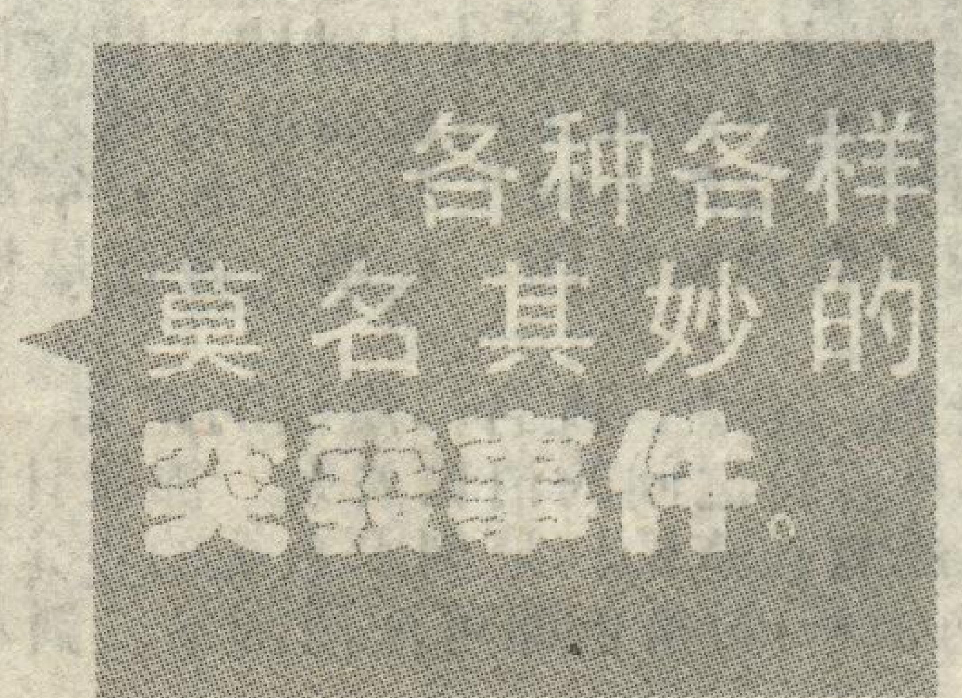
在这款游戏中并非倒闭为失败条件，所以玩到没钱也可以“游戏人间”，向银行贷款嘛。不过条件是要有足额的抵押品，比如房地产甚至武将(不知道他们的命运是去人材市场还是卖到拍卖场)!如果年底结帐时还无法还清的话，那么请你Bye-Bye了。所以不要担心没有现金，擅于借贷才是经济场上的大玩家呢。

如果没有战斗场面就大大无趣了，人类的争斗本身就是场闹剧。不过游戏中并非攻城掠地，而是由武将出面好象黑社会一样踢场子索取保护费。其中还有专门的水浒保全公司提供三种等级的打手，付不同费用，如果保护不利时，还有保险索赔呢。的确是不同凡响的构思啊!



今天的复仇，以money不以拳头。





各种各样莫名其妙的突發事件。

通过“欢乐梁山泊”、“问鼎中原”后，各老大进入“京城伐高俅”。玩家中至少有一人获得冠军才能进入下一关，出局者可以顺带沾光重新选择，只是开始时金钱和武将会比较少。游戏中各种卡片必不可少，而且各项功能当真匪夷所思。其实此类游戏在本质上就是卡片大战，真正乐趣也富于其中——一种坑人的快感噢。卡片包括建设，国防等七种基础牌，若能够收集到特定的几种组合，你可以在视界范围内将某种事业全部升级，或者有其它的功效。

此游戏最大特色之一是有个水壶神不断跑出来搅场。他要玩家完成一定的“使命”，比如在几个回合内要购地、战斗、创业甚至陷害他人等等。如果你能够成功完成，那真是“天上掉烧麦”了，在特定回合内免费购物，得钱财暴涨三倍……当然，如果失败的话，不说了你自己想吧。

熟悉《水浒传》的玩友还会在其中遇到许多熟人和相识的事件，当然都经过了不同程度的歪曲。金钱始终是人不可缺少的，哪怕游戏中也是，RPG里需金钱购装备，SLG里需金钱来进行生产开发，等等。而金钱的多少也是令人关注的大事。怪不得狄士累利说过“唯一的比爱情更能使人发狂的事情是货币问题。”

总而言之，言而总之这是一款全新的游戏，记得在《凶兆》的广告画上赫然写着“别在黑暗中玩此游戏!”那么我要对热衷于《爆笑水浒传》的玩友说：“别在吃饭时玩此游戏!”

怀旧是什么？

怀旧是在一个秋天的下午，整理杂物时忽然发现一件多年前朋友的赠品。

怀旧是午夜的收音机中传出的一首老歌。

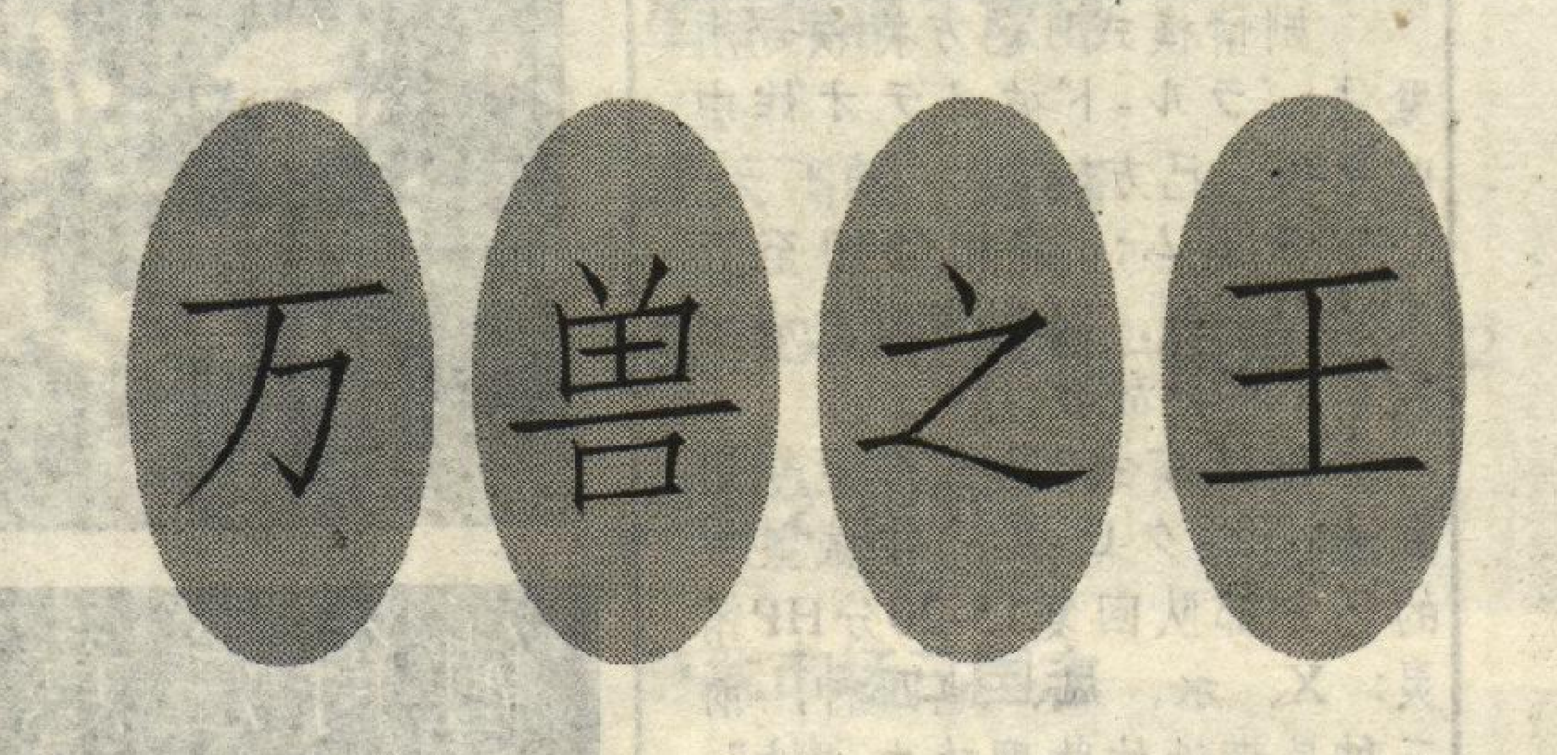
怀旧是家中仓库里，一把已被搁置的古式长椅。

怀旧是借着某种东西，对逝去美好时光的追寻。

开辟这个栏目，便是希望读友们与我们一起，回溯老作品时，回味自己对GAME尚较生疏的岁月。

—MOMO





类型SLG　　机种MD
厂商东芝EMI　　容量4M

(MASTER OF MONSTERS)

文/MONKEY

算来《万兽之王》已是91年的老节目了。读者一定惊异为何炒这种隔夜饭?怎么说呢，笔者以为只要是好的节目，玩家又存在某些疑问的，就有写攻略的必要。而年代久远与否是无关的(当然也不至于久远到雅达利)。

以该节目的实力。本该在那几年大红大紫的，为何同期的《梦幻模拟战》《大战略》都功成名就了，而《万兽之王》在国内却至今默默无闻呢?

思来想去，唯一结论只能是其游戏规则和系统对当时的玩家来说难了点儿。今天诸玩友的等级比当初提高了不少，却因节目已过时而不屑一顾，殊不知因此埋没了精品。

游戏共有两种模式：剧情模式和对战模式。

两种模式的指令菜单相同，故先行介绍。

进入准备模式。按start键合，出现的一串片假名。

竖排第一项セ-プデ-タ进度接下来的キウバ-ワ1.2是模式1.2。

再下边的各项即为对战时的各张地图。

进入通关或对线模式后的准备菜单:

マスタ-：对战模式时选择不同队伍的将领，共五人。

ズレイト-：对战时决定各支队伍手控(PLAYER)或机控(cmoputer)

マジク：决定各队每回合收入MP值。(等于金钱收入)

ミユ-ジツク：选择不同队伍的音乐，共六曲

スタ-ト：Let's Go!



◀飞龙VS银龙

进入游戏画面，接A键调出指令菜单。

召唤：召唤部下，兵种后所示MP值即价格。召唤只能在与将领相接的格子内进行。且必须是城墙或已方城堡的地形。

配置：剧情模式中用以调出自己上一关召唤的老部下。

大魔法：将领专用。含回复及各种辅助魔法。各将领不同。且魔法种类随光标位置变化。例如光标罩住敌人后，只出现攻击性魔法及不受范围影响的回复魔法。罩在己方身上刚好相反。

大魔法种类虽多，实用的不多，故只介绍 常用几种(对将领一律无效)。

将领通用魔法

ヒ-ル：单体回复15分左右HP。ヒ-ルオ-ル：全队回复1—5分HP，没有什么用，但电脑会每步使用一次。



▶泰坦（タイタン）龙王（キングドラゴン）最强者之战。

スリ-プ：单体催眠，一步内有效。(一步内打死也不醒。)敌方

マインド：单体魔法击，可炸掉二、三十HP。对付物理防御高的敌人最合适，敌方　アゲイン：单体再动，自方

マインドス ト-ム：以光标为中心，四周六格内魔法深击约10—20HP不分敌我。

メテオ流星，在将领四周爆发，威力巨大但不分敌我，电脑BOSS被围时会狂用此技，令人颇为头痛。

フ-ブ转移，只能在己方城堡间进行（目标城内已有人照样可以进行。）

实力天下无敌，再加上经验就更加可怕！

剧情模式1 己方将领专用魔法：ラルードが被メテオ炸中时无损，己方。

ストム：将相邻四至五人乱抛一气。可用来驱散成团敌军，不分敌我。

剧情模式2己方将领专用魔法：ケ-クヒ-ル：在城堡中的己方部队回复15-20分HP精灵：X、水、风、地四种，前三种是带性的物理攻击“地”是魔法攻击。

精灵可以攻击任何位置的敌人(将光标军位敌，选“精灵”一项即可。)

一次耗40MP，但不能攻击将领。

部队表：查看己方部队情况，己方最多30人。

AI：选ON，电脑会替你行动，但攻击要由自己决定。

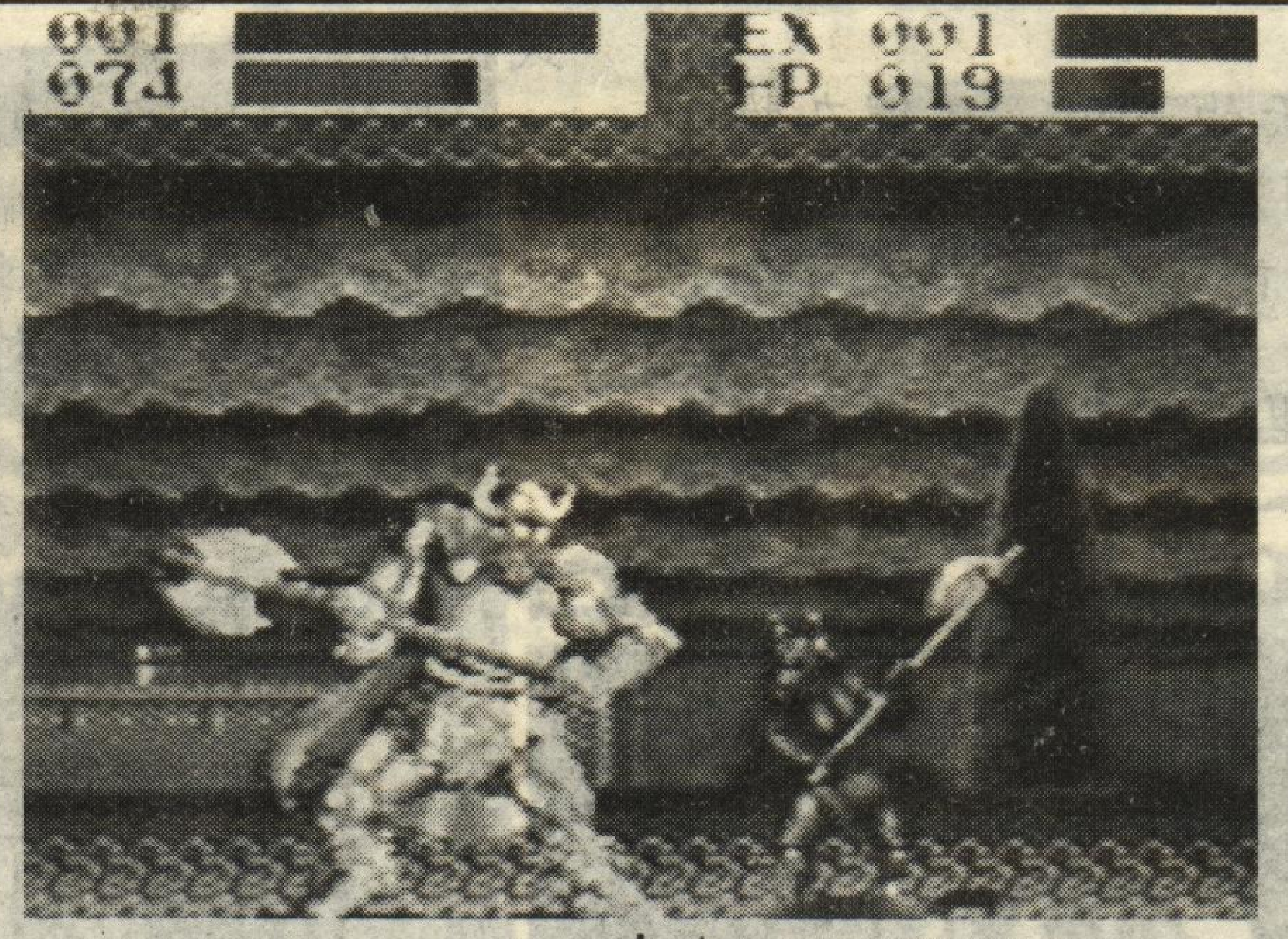
设定：基本同于上一项菜单，第一项セ-ブ记录，只能存一个进度，スピ-ド决定战斗速度。

终了：这个不必说了吧？

然后是屏幕边框的辅助菜单。右上方的框子全地图(小白点是城堡)中间的两个小方框上一个是轮到其行动的军队徽章，下边是时间变化。太阳一月亮一太阳。右边的TURN数在通关模式时很重要。它表示剩下的回数。当分数值为1时即到了最后一回合。屏幕下方开列了四支队伍的数据。MP现有财产总额。每一回合增加一次，T现有城堡数。城堡决定部下人数，不管是召唤还是配置，部下人数限定在比城堡数多两人的范围内，也就是凑齐30人需28个城堡，

当然，人已召出后即使城堡数为零也无妨了。M现在出场人数。

兵种极其丰富，大多取材于希腊神话。美工极为出色。因太多不能全介绍，教给大家自己看数据的方法，自己



▲ 冰山巨人VS米诺牛“斧头帮”的对决

值得注意的第五关。

判断其实力吧。

以龙的数据表为例。

ドラゴン(兵种名称)

N(属性L、N、C三种)

MVOS(机动力)

LV01(等级)

HP 46/46

EXP 0/76(分数为1时变身……转职?的确是变了呢!)

(若分母为255即表示为最终级别)

S 9-2 近战攻击力9×2=18的攻击力

L 8-1 远战攻击力8×1的攻击力

灵活地选择远、近战是获胜的基本战术。这也是《万兽之王》独特的设计。

比方说对付S4-2 L20-2的敌人，当然选S暴扁了。

属性的运用，基本战术之二。L属性白天(右方小框中显示太阳图案)攻击力提升。C属性夜晚攻击力提升。N属性不变化。尽量选择己方处于攻击力提升，敌方攻击力下降的有利天时去进攻。

经验值的获取，战术之三，战斗一次双方各加一分EXP，对方比自己高一级为2分，再高又只有一分了。杀死同级敌人加16分EXP，对方高一级加倍，低一级减半。

所有兵种、近战为无属性攻击，远战分两大类：

物理攻击：特征是命中率依对方所占地形决定。有无


▲ 天使騎士エンジニルナイトVS大魔鬼アクデモン，不过在游戏中，天使和魔鬼是可以成为战友的。



▲ GAME中最酷的“铁甲戚龙”VS风精灵。(象不象街霸中隆肯的站立重拳?)


▲ 罗马军神VS圣骑士，东洋刀(?)对西洋剑

属性的，打什么都可以但无特效。有带属性的。火冰相克。

魔法攻击：特征是命中率一律为65%。造成的破坏与对方物理防御力无关，只由魔防决定。(因物理防御力，魔防数值都不会写在数据上，玩家只有自己多试验了，大体上擅长魔法的魔防肯定不低。也有格列姆アイ アンコレ-ム这类油盐不进的家伙，这时要用水精灵，风精灵及冰龙的胃酸喷它)。

地形选择：地形的作用十分明显，低等的兵种占据有利地形与高等兵种抗衡完全可能。兵种的地形由其行动方式决定。兵种的行动方式只能在自方部队表中查看，写在兵种名称后边的两位字母。

M：只有将领和守护神二种类拥有。只能在城堡和城墙内活动。唯一的地形优势是将领出来时占据的主城堡。

LS：多数低等兵种的模式。适应范围广、最好的地形是城和树林。

LB：巨人类模式。适于碎岩、山等石头多的地方。

LF：火龙类。优势地形为树林和火山。

II：冰龙类，优势地形为树林和冰面。

I2：冰巨人类专用。碎岩、山加冰面。

SL：浮游类。机动力会受地形影响，在城、树林稍有保护。

S：飞行类。机动力不受地形影响，但也因此没有优势地形。

SH：飞得更高。能进入火山，火山是唯一地形优势。

拥有一匹变身后的飞马。

SF：基本同于SH，但在火山上更强。

OB：水军用。浅水中十分有利。

OS：水军用。深水中十分有利。

LD：步兵类。适应范围最广的模式。而且机动力不受树林影响。

这类只有晰蜴人リザドマン一族“滑头”。

另外，游戏当中只有城堡一种地形能回复体力。而将领的体力是不能回复的。(那么是不是不能用将领冲锋陷阵了吗?当然了!“张口就是兵法”，才象个将领嘛!)

游戏的两种玩法。

通关模式：难度不低(对SLG有自信者用。)即使与对战时一样的地图、关键的几处地方也会有差别。通关模式中非常注重个别重点培养。因为一般客观条件都会限制你的出场人数。这时少而精远重要于打人海战术。而且一般2—3关后30个部下已全部为最终等级了。这时如何选择呢?一定要选择攻击次数我的种类，因为次数越多，涨幅越大。例如一个是18—2，一个是9—4，都加上40分EXP时，前者变19—2＝38，后者则是10-4＝40。依此类推，初期相同的攻击力但次数不同，到了经验值都很高时后都会明显高于前者。

相对于《梦幻模拟战》啦《光明力量》啦等SLG而言。这个游戏中部下的伤亡会真正让你感到什么叫“切肤之痛”。(因加在某个“心腹”身上的EXP可能足以再变出十几个相同的部下来。)

クヤンバ-ワ1　普通难度。只要注意各种兵种都培养一些就行了。当然，如果要养30条龙出来笔者也无话可说。(因龙的综合实力最强)。

クヤンバ-ワ2　高难度。特别值得注意的是进入第5关ワオ-ウオ-之前，一定要拥有一匹变身合的飞马(或司芬克司)。因只有飞马能飞出那关的火山围墙。将领的タケ-ヒ-ル要多多使用。

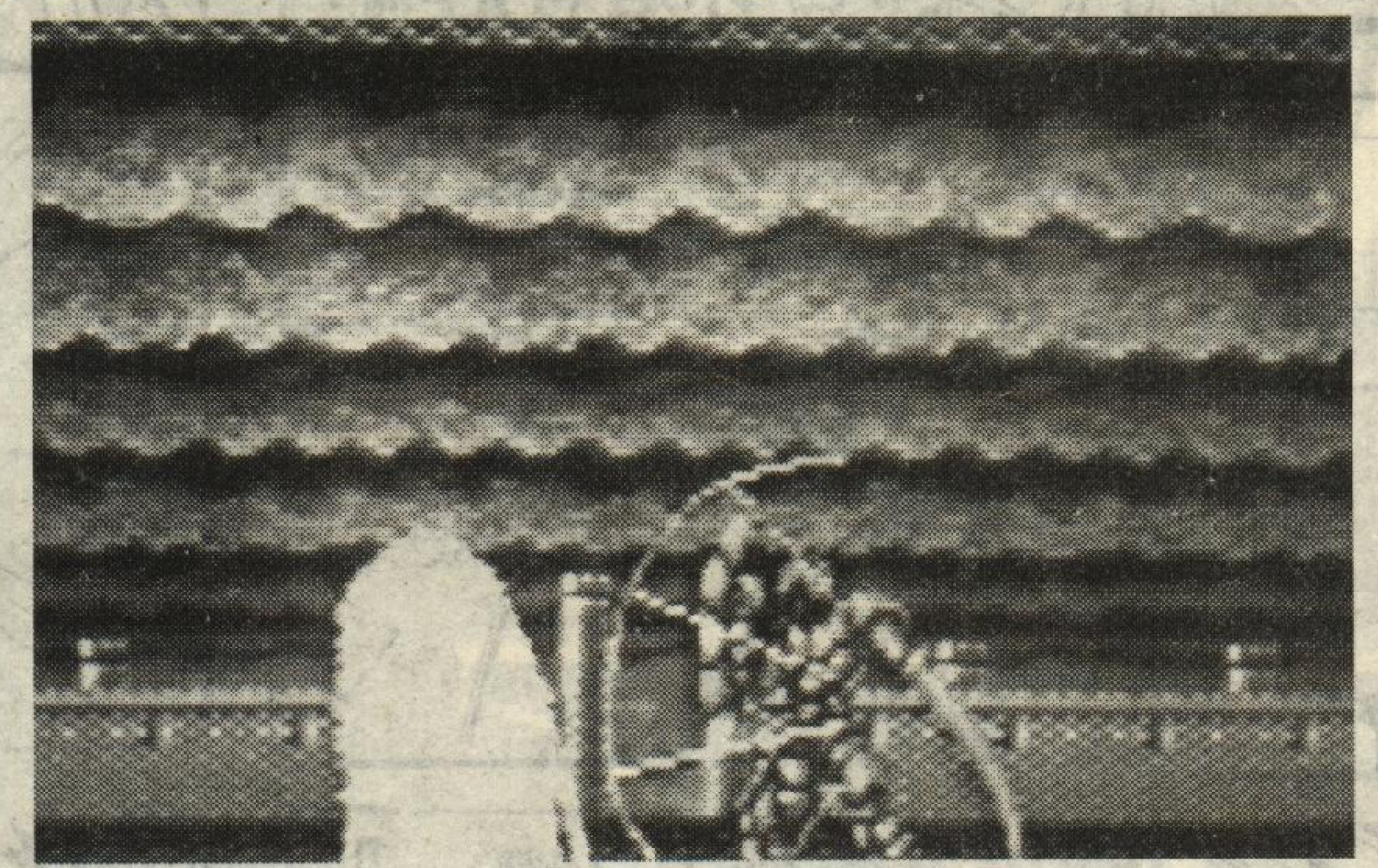
每关开始时，第一批选出的部下总会被电脑的精灵狂攻，因此最好在上一关留一个差2分EXP变身的部下。让精灵揍两次消消气后自己变身，体力全满了。



▲　九头蛇ヒドラVS司芬克斯スフインクス都是希腊神话中的名人。

游戏中唯一两种LV4的种类：龙王キングドラゴン和泰坦巨人タイタ-ン。

势力不太均衡时 对战更加精彩刺激



▲　长得象异型形的家伙是守护神ガァディァ二它正在敲打自己的蛋ガァディ ァニエツグ

キンバ-ン1中ワイ-ドラゴ-ン加满250分EXP就变为龙王。虽说培养够累人的，便其实力天下无敌。再加经验值就更可怕了。(龙王和泰坦吃掉比自己低的各类一律加8EXP)。

キンバ-ン2中，マツドファイタ　-加满250EXP变为泰坦。虽说泰坦的实力实在不能与龙王比，但除了龙王就是最强的了。况且本编本来就更难嘛!陆军应以龙和巨像兵コロサス为主力。コロサス是那种加再多经验值也不见效，不加经验值就已很厉害的类型。

对战模式：

不知爱好《梦幻模拟战》等战术SLG(《三国志》是战略SLG)的玩友有没有想过，这类SLG能对战该多好?那么《万兽之王》多少的满足这种要求。实际上对战也是本游戏最大

抢夺死人!

魅力。按start后，キンバ-ン2以下的地图统统用于对战。最多可4人进行。(如同“三国演义”，将剩下方支给电脑或手控，到其行动时“终了”就得了。)

对战是十分精彩刺激的事，尤其是不大均衡时，什么“官渡之战”啦“联合抗曹”啦“天下三分?啦等现象都可以出现。(反正当你势力强大时，你的对手之间不擒“你给我吃头牛，我给你吃匹马”之类的“外交”是不大可能的事。)

注意：对战时限定了所有部队加在一起最大56人。这时即使有城堡也无用了。所以受努力杀死对手的士兵，获得名额后马上召唤出来。

音乐测试：标题画为时start+ABC

特殊版面：于音乐测试画为时，start+右下+AC同时按住(有时不便呢?)，再按BB头两个选项：ノ-マルスツ就是平常的地图。スパシルマツプ增加7个特殊版面。

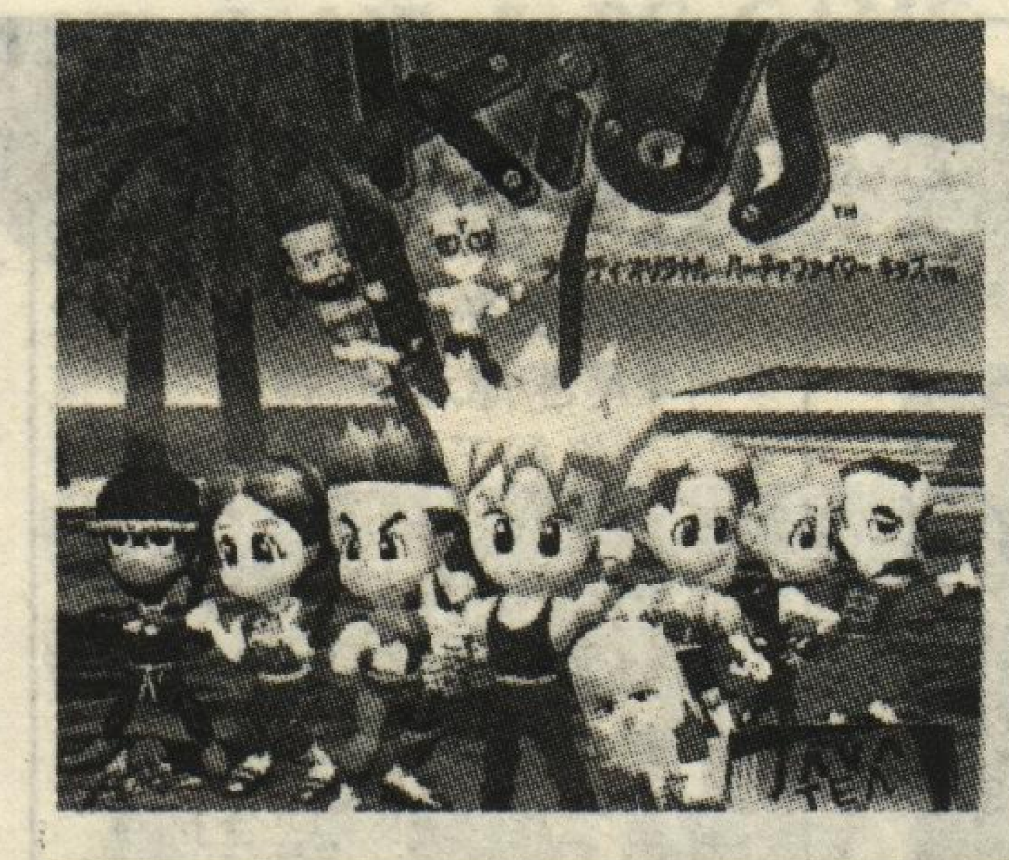
ノ-マルキスラ：地图背景与平常一样。クラシケマツプ进入“古典”的地图背景。

在特殊版面中可以直接选择高等兵种甚至黑骑士、守护神等正常游戏时的“死敌”。对战十分精彩。

责任编辑：MOMO



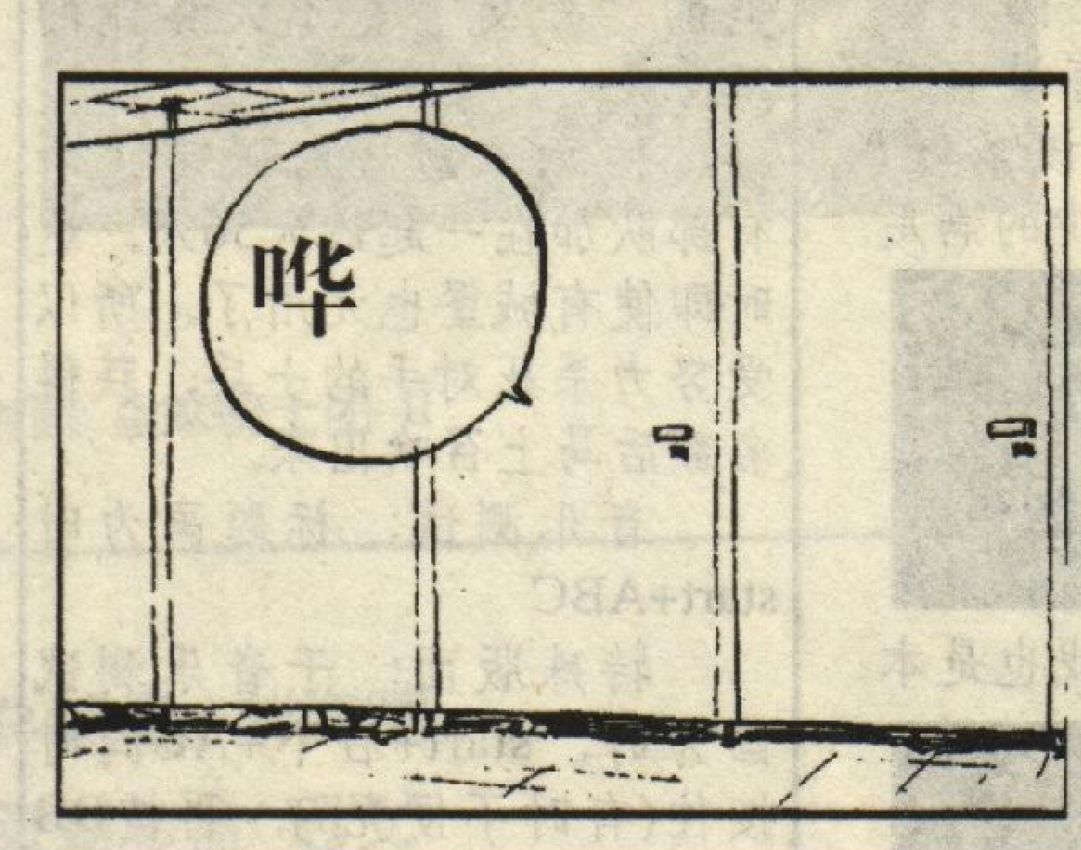
▲　飞马バガサス天牛スカイゴ-ゴ，家畜也能参战。



Hello！諸位好，漫園第三輯参上！

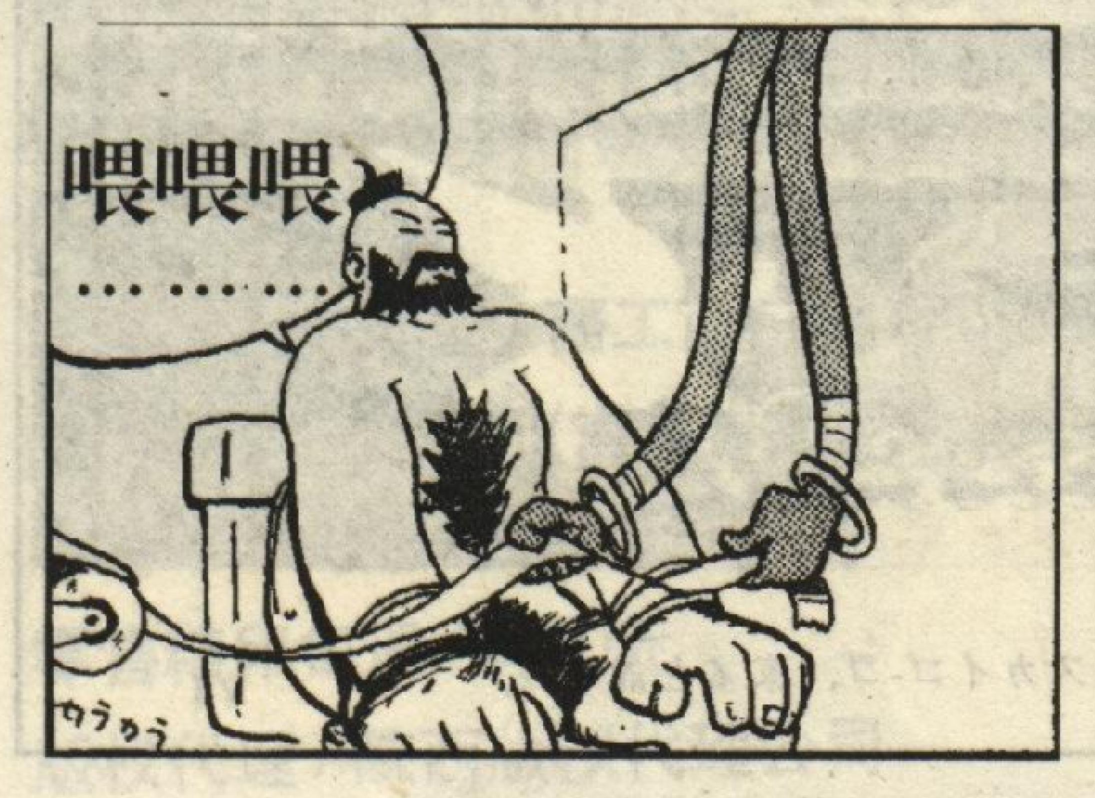
坐在电视机前，握着手柄的时候，我们总会产生很多奇怪的想法，比如某角色的特技可以用于……或者某首脑某魔法会造成……等等。而漫画家们有这样的念头时，便产生了GAME四格。

街霸ZERO 2 瑜珈特技







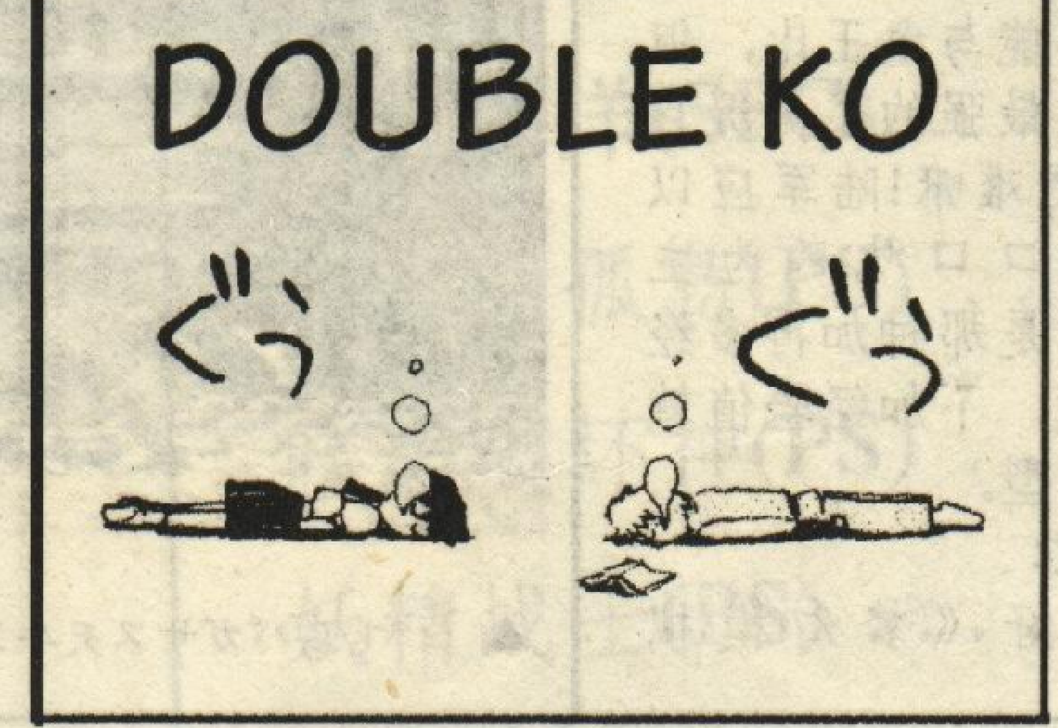


街霸ZERO 2 教科書









龙之力量 武將技



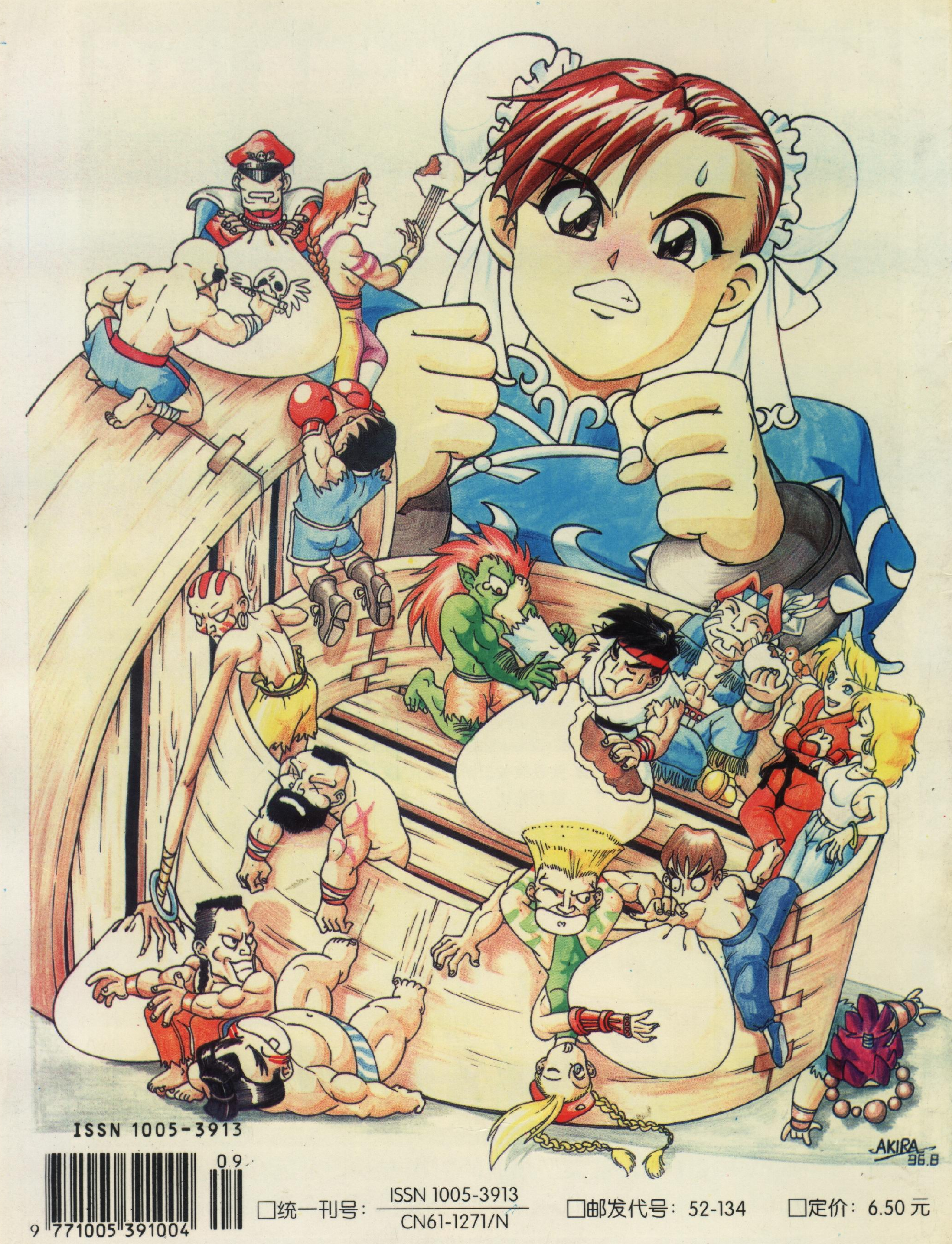








像 R-SHARK 这类型热血的射击游戏，永远有着稳定的市场，为一代又一代玩家的成长提供了一个重要因素。



ISSN 1005-3913

09

9 771005 391004

□统一刊号：ISSN 1005-3913 / CN61-1271/N

□邮发代号：52-134

□定价：6.50 元